68 páginas a todo color

REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM

DOBLE póster regalo

ドガン DOKAN

Número 5
795.- ptas.

*PARA USAR EL CD-ROM DE REGALO SE REQUIERE WINDOWS 95



Vampire Hunter
· lo nuevo de Selecta Vision ·



Qué pasa con...
KOR 1ª parte

Flame of Recca
- el anime -

CRÓNICA
I Jornadas de Manga & Anime de Madrid



Battle Athletes Daiundôkay
- el deporte ante todo -



烈火の炎





cd-manga: mira el contenido al dorso



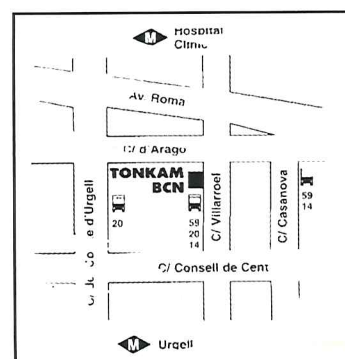
TONKAM

Villaroel, 107 - 08011 BARCELONA - Tel. (93) 454 71 36

POR FIN UNA TIENDA CON TODA LA NOVEDAD JAPONESA.

LOS MANGAS, REVISTAS Y GOODS DE LAS SERIES DE MÁS ÉXITO.

VENTA POR CORREO.



DOKAN

REVISTA DE MANGA & ANIME
AÑO 1/ Nº5-SEPTIEMBRE'98

もくじ SUMARIO

EDITORIAL

Ya estamos de vuelta, tras el período de vacaciones bien merecido...bueno, en Agosto os dejábamos en compañía muy buena, con los membros del **Geofront** y con los pilotos más queridos por vosotros.
A tan sólo un mes para el esperado **IV Salón del Manga**, los que hayáis hecho "rincón" podréis romper vuestro **P-Chan** (más adecuado que referirse a un vulgar cerdito) y encaminaros hacia el salón en busca de las novedades más recientes y de todo aquéllo con que sueña el buen **otaku**: lo inédito de las versiones originales. Ya veremos esta vez si podemos estar en un stand y recibiros allí como es debido.
Como podéis comprobar, la revista que tenéis en las manos tiene intención de estar con vosotros durante un buen tiempo. Tiempo en el que ésta irá creciendo, cambiando y haciéndose cada vez más sólida (bueno, yo creo que ya lo es ^ ^). Así, la niña **Dokan** ya es toda una mujercita, aunque de momento todavía no espera hijos; la de trabajo que nos iban a dar!

Mary Molina



Breves .... pág. 4
Manga News
España .... pág. 6
Japón .... pág. 7
Novedades Video: Manga Films y Selecta Visión .... pág. 8

Acontecimientos



I Jornadas de manga y anime de Madrid mesas redondas, pases de video en versión original...estuvimos allí .... pág. 10

Menuda Historia! *Jigoro!!* .... pág. 13

Qué pasa con ... KOR (I) .... pág. 14
para los amantes del triángulo amoroso más entrañable del manga y el anime: Kimagure Orange Road



Art Book *Tsukasa Hojo Illustrations* .... pág. 20
Shojo Review: *PQ Angels* .... pág. 21
RELATOS *Ciudad* .... pág. 22
Cultura
Es Fiesta!: Otsukimi .... pág. 24
Recetas: Mapo atsuage .... pág. 25
Libros: Musashi .... pág. 26
Dibuja tu manga .... pág. 27
DOJINSHI
-Haz tu propia CG!! .... pág. 31
-Daemonium II
(2ª parte; por Aurora García y Diana Fernández) .... pág. 33
TODO UN CLÁSICO
Black Jack .... pág. 40
COMENTARIO PELICULA
New KOR .... pág. 44
WEB DEL MES .... pág. 48

REPORTAJE:
● **Flame of Recca** .... pág. 11
conoce + sobre el manga que publica Planeta actuamente; su versión animada.



● **Battle Athletes Daiundokai**: *el deporte ante todo!* .... pág. 41
conoce una interesante y curiosa historia. Hacer deporte para ser "miss".





● **Vampire Hunter**: *el nuevo lanzamiento de Selecta Visión* .... pág. 47

MINI-REPORTAJE
-Golgo 13 de nuevo en la animación .... pág. 43



CD RELEASE .... pág. 50
RECESIÓN DE FANZINES .... pág. 55
Renders de los lectores .... pág. 56

FORUM OPINIÓN
La opinión de Lázaro: de los malos .... pág. 58
Kyo: Apocalipsis .... pág. 59
Doki: Manga y sociedad .... pág. 66



Tegami .... pág. 60
Encuesta-Sorteo .... pág. 63



Instrucciones del Cd .... pág. 64
Contenido del Cd .... pág. 65
Concurso cartel II Chibijornadas .... pág. 66

Número 5. Septiembre 1998
DIRECCION: Mª José Castro. REDACTOR JEFE: Mary Molina. COLABORACIONES: Bárbara Pesquer, Lázaro Muñoz, Marc Arambudo, TONKAM, Ismael Rodríguez, Jorge Orte, Andrés G. Mendoza, Miguel Ángel Ortiz, Lola Pérez, Matsuyama, Shôzo Somekawa, Miguel Sánchez, Doki, Kyo. COLABORACIÓN MULTIMEDIA: Juan Miguel González Cortinas, Leonardo Reale (Argentina). TRADUCCIONES: Bárbara Pesquer. CONTENIDO CD: José García, Albert Sanz y Mary Molina. DISEÑO Y MAQUETACION: José Carmona, Antonio Jiménez. REDACCION Y ADMINISTRACIÓN: Ares Informática S.L, C/ Bellaterra, 18- 20. 08940. Cornellá de Llobregat (Barcelona). Tel: 93 4710008 •Fax: 93 3751053. SECRETARIA DE DIRECCION: Yolanda Montón. ADMINISTRACION: Asun Castro, Luisa García y Sonia García. DIRECTORES DE PRODUCCION: José García, Albert Sanz. FOTOMECANICA: Ares Informática, S.L. IMPRESION: Rotographik S.A. DUPLICACION CD's: MPO Ibérica S.A. DISTRIBUCION: COEDIS S.A. DISTRIBUCION EN ARGENTINA:
D & S, S.A. Santa Elena 375/381. CP 1289 Capital Federal Tel: 301 1420/ Fax: 301 1411Capital y gran Buenos Aires: RB & M - Depósito Legal: B-18.215-98

Dokan número 5. E-mail: dokan@intercom.es. Publicación mensual de Ares Informática S.L.

SAKURA TAISEN

(Sakura Wars) -Ôkakenran-



Continua su andadura con su segundo **OVA**. Además de constar como cabeza de grupo en las listas de vídeos y LD más vendidos, el 25 de mayo **Bandai Visual** lanzó su tercer **OVA** con el título de **Haru wa Yayoi no Hatsubutsu** (*En la primavera, la primera batalla del tercer mes lunar*) con la Ref. **BES-1798 / BEAL-1079**, 30 minutos de duración y un precio de 5.800 yenes. El cuarto y último volumen de esta entrega está ya a punto de aparecer.

Este **OVA** presenta la situación del joven grupo de **Hanagumi**, el cuerpo de protección de su **Majestad Imperial**. Fuera de lo que desearíamos afirmar el grupo parece no compactarse debido a las dificultades y al temperamento de sus propios miembros, que chocan constantemente entre sí. **Ayame** que se encoleriza, algo que confunde a **Iris** sobremanera y, **Maria** con una cierta autoridad y una forma muy personal de ver las cosas, deplora que haya tanto descontrol. En este marco los **Ryôshi Kacchû**, los robots de enorme potencial llamados **Dôbu**, empiezan a utilizarse en las acciones ofensivas. Pero en una situación muy desigual técnicamente hablando. Con **Sumire** por un lado, pese a ser el último piloto que se incorpora a los **Dôbu**, pronto se convierte en todo un *as*. **Sakura** a pesar de tener gran habilidad con la espada y una gran fortaleza espiritual no acaba de canalizar estas virtudes en el manejo del **Dôbu**, una máquina que le resulta muy difícil de controlar.
Frente a la situación, **Ayame** e **Ikki** lo ven cada vez peor. *"Si continuamos así, el **Hanagumi** no tendrá capacidad para luchar y salir victorioso".*



SILENT MÖBIUS, SERIE DE T.V.

Desde que empezó a anunciarse la adaptación de **Silent Möbius** para la T.V. ha pasado un tiempo, que se nos ha hecho muy largo. Y ahora, que ha aparecido el décimo volumen recopilatorio del manga y que lleva algo más de siete capítulos emitidos los medios de comunicación aseguran un buen recibimiento y un buen resultado de la animación.

En esta adaptación de la obra de **Kia Asamiya**, se sigue el planteamiento de su primera película. La historia que se plasma en el quinto de sus volúmenes recopilatorios (reflejada en el anime) en lugar de seguir de forma lineal, bifurca.
Si uno observa atentamente, encuentra el primer capítulo familiar si ha leído el manga.

Argumento:

Año 2.028. La historia empieza cuando **Katsumi Liqueur** acaba de llegar a Tokyo debido al trabajo que realiza para una empresa de esta capital. Ella desconoce el pasado de sus padres y la existencia de los fantasmas/siniestros **(Lucifer Folks)**. Es entonces cuando **Fuyuka** (la madre de **Katsumi**) desaparece. En último término, para darle a conocer la muerte de su madre, **Rally Cheyenne** la invita al departamento de **AMP (Attacked Mystification Police)**, una organización de la que **Katsumi** no tenía conocimiento alguno. A partir de ese momento sabrá la existencia de "La puerta del abismo".

Katsumi no lo tendrá nada fácil. Constantemente acosada por los **Lucifer Folcks** que buscan el milagroso secreto que se oculta en su cuerpo, está a prueba en todos los sentidos. Incluso llega a entrar en **Némesis**, y sólo con la ayuda de **AMP**, podrá escapar.
A continuación sucede un hecho revelador: **Katsumi** deberá elegir entre quedarse en la **AMP** o pertenecer a **Némesis**. En ese momento **Katsumi** recordará a su padre (el poderoso hechicero **Guigelf Liqueur**) y desatará la fuerza oculta que arde en su interior y que utiliza para enfrentarse a los fantasmas/espectros. Pero no únicamente encontraremos enfrentamientos con fantasmas arlequinados, sino que seguiremos el desarrollo de la relación entre **Katsumi** y su novio **Roy** desde su primer encuentro. Pero no es este el único *affaire*, ya que aparece otra pareja formada por **Kiddy** y **Ralf**.

Junto a **Katsumi**, en la serie encontraremos a los demás miembros de **AMP**, todas ellas con capacidades especiales: **Kiddy Phenil**, **Lebia Maverick** (nacida en Los Angeles), **Nami Yamigumo**, **Yuki Saiko**, su superior la comisaria **Rally Cheyenne** e incluso a la jefa **Mana Isozaki**, que aparece desde el primer capítulo a diferencia del manga, en el que se incorporaba en el cuarto volumen. Además se integra una nueva miembro en la **AMP**: **Lamu Chen**.

Staff

Hiroyuki Kawazaki dirige esta producción **(Yawara, Museikin Kanchô Tylor o Uchû kishi Tekkaman Blade)**. Asimismo participa **Zero G Room (Uchû Kishi tekkaman Blade)**. El diseño de personajes corre a cargo de **Masaki Tanaka**, en ocasiones con un buen resultado aunque a veces les quite un poco de su carisma habitual (en **Kiddy** y **Lebia** especialmente).

Seiyuu

Respecto a los dobladores se cuenta con las voces de la excelente **Naoko Matsui** como **Katsumi (Nadesico-Ines, Compiler, Compiler, Urusei Yatsura- Princesa Lupika)** y de **Hiromi Tsuru** como **Kiddy (Madoka Ayukawa, Ranma-Ukyô)**, claros sinónimos de calidad.

Se perfila como una adaptación muy interesante y con mucha calidad, eso sí, visualmente la animación es diferente a la de las películas del 1.991 **(Silent Möbius)** y del 1.992 **(Silent Möbius 2)**.

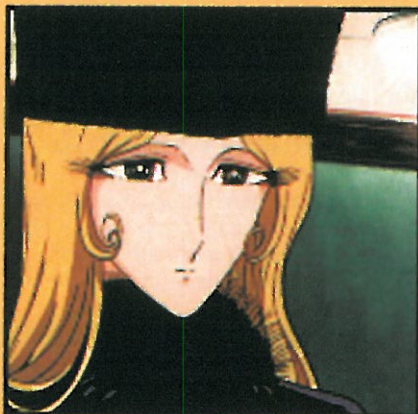


DE NUEVO, CAT'S EYE

Cat´s Eye, la popular obra de **Tsukasa Hôjo**, vuelve al primer plano con una reedición de volúmenes de 98 minutos de duración. Compilación de los capítulos de la adaptación a la animación en dos entregas emitidas entre el año 1.983 y 1.984 con treinta y séis episodios. Y una segunda reedición desde octubre del 1.984 hasta julio del 1.985 con treinta y siete episodios. Esta reedición alcanza los volúmenes 13~15 (Ref. VPVY- 64327-9). El detonante de esta nueva puesta en escena la encontramos en el verano del 1.997. Fecha que se presentó la película en imagen real de **Cat´s Eye**, que adapta la historia del manga homónimo pero con un notable cambio de su estética, sobre todo en las tres hermanas **Kisugi**: **Rui**, **Hitomi** y **Ai**. Además de cambiar el opening tema. De éste tenemos e single **Cat´s Eye 2000**, que incorpora este tema interpretado por Anri y editado por For Life con la referencia: FLDF-1636 y al precio de 1.020 yenes.

En la película de imagen real se recupera esta historia con una gran fuerza, hasta el punto que las tres actrices que interpretan a las hermanas **Kisugi** se han convertido en unos ídolos. E incluso Wani Books ha publicado recientemente el **Cat´s Eyes no san shimai- Cat´s Eyes Shashin**, en el que se incorporan toda una serie de fotografías de las actrices e imágenes de la película. ¿Veremos de nuevo en la animación unos ojos de gato acechándonos a medianoche?

QUEEN EMERALDAS



Dentro de **Galaxy Express 999** se dedicaba un **OVA** a **Emeraldas** explicando su pasado. **Emeraldas** también hizo apariciones puntuales en la serie **Captain Harlock** (del mismo autor). Ahora la encontramos protagonizando su propia historia a lo largo de dos **OVA's,** cada uno de 35 minutos, basados en el manga de **Leiji Matsumoto** publicado por **Shogakukan**, *Queen Emaraldas* recopilado posteriormente en dos volúmenes en formato de lujo.

Estos **OVA`s**, titulados **Queen Emeraldas -Mugen e no tabitachi-** (viaje hacia la eternidad) aparecieron el 5 de junio el primero y el segundo en agosto.

Argumento

La historia presenta a **Hiro Umino** (V.C: Megumi Hayashibara), un joven que construye su propia nave espacial con la que se va de la Tierra. Pero en el espacio se ve inmerso en una batalla y es entonces cuando encuentra a la errante **Emeraldas** (V.C: Reiko Tajima) que se dirige a él. Y es a raíz de este encuentro que empieza a narrarse esta historia.

Staff

Dirigida por **Yuji Asada**, tiene un espléndido diseño de personajes realizado por **Keisuke Masunaga** y cuenta con dobladores como Makio Inoue como **Harlock** (Lupin III-Goemon),**Yôko Asagami** (City Hunter-Saeko...), **Yûko Miyamura** (Evangelion-Asuka) o **Kôichi Yamaguchi** (Evangelion-Ryôji Kaji). Lo mejor de lo mejor.





LODOSS TRADING CARDS

Acaban de aparecer en Japón *trading cards* de **Lodoss Tô Senki** (sí, sí, de **Record of Lodoss War**). La colección de Trading Cards está compuesta por un total de 162 cartas en las que, a parte de las propias imágenes de la serie de televisión y de la serie de ovas producidos en el año 91, aparecen ilustraciones del gran diseñador de personajes **Yutaka Izubuchi** e ilustraciones extraídas de las novelas y de los dibujos publicados en el **Monthly Shonen Ace**.



MULAN: LO NUEVO DE DISNEY

Ya tenemos nueva producción **Disney**. Su título es **Mulan** y está basada en una antigua leyenda china que narra las batallas en las que participó Mulan, una chica que sustituyó a su enfermo padre en el oficio militar, haciéndose pasar por hombre.Como no, ya tienen preparada toda una avalancha de *merchandising* sobre la película. Recomendada para fans de **Disney** y también para curiosos.



MANGA NEWS

España

PLANETA DE AGOSTINI COMICS

Mangas
DRAGON BALL. Serie azul núms. 17 y 18
*Akira Toriyama
48 páginas. *295 pesetas. *quincenal

DRAGON BALL. Serie amarilla núms. 75, 76, 77, 78 y 79
*Akira Toriyama
32 páginas. *195 pesetas. *semanal

DRAKUUN núm. 7 (de 8) *Johji Manabe
64 páginas. *425 pesetas

EXPLORER WOMAN RAY núm. 6 (de 8)
*Takeshi Okazaki
64 páginas. *395 pesetas.

FLAME OF RECCA núm. 4 (de 9) *Nobuyuki Anzai
64 páginas *425 pesetas.

GEOBREEDERS núm. 5 (de 8) *Akihiro Itoh
64 páginas. *395 pesetas-

RANMA, 7ª parte núm. 5 (de 14) *Rumiko Takahashi
48 páginas. *395 pesetas.

3x3 OJOS 3ª parte núm. 11 (de 12) *Yuzo Takada
40 páginas. *325 pesetas.

Biblioteca Manga
DOCTOR SLUMP núm. 17 *Akira Toriyama
88 páginas *595 pesetas.

DRAGON HALF-2 núm. 5 (de 8) *Ryusuke Mita
96 páginas *595 pesetas.

ENCRUCIJADA MÁGICA núm. 4 (de 8)
*Nem Mukudori
96 páginas. *595 pesetas.

Tomos
DRAGON BALL Vol. 40 *Akira Toriyama
184 páginas *995 pesetas.

DETECTIVE CONAN Vol. 3 *Gosho Aoyama
192 páginas *1.200 pesetas.

Está confirmada la segunda parte de **CAZADORES DE MAGOS** en esta colección con las mismas características que la anterior entrega.
Entra como novedad **Outlanders** del popular **Johji Manabe**, conocido por obras como **Caravan Kidd** o **Drakuun** también publicada en esta editorial.

NORMA EDITORIAL

TRIGUN núm. 7 (de 7)
Formato: prestigio. B/N
Autor: Yasuhiro Nightow
Precio: 595 pesetas

B'TX núm. 5 (de 7)
Formato: prestigio. 64 páginas B/N
Autor: Masami Kurumada
Precio: 395 pesetas.

MARUKATSU ESPAÑA

EL PEQUEÑO MONJE. Núm. 3
Formato: comic-book. 52 páginas.
Autor: Yu-Hsien-Lai
Precio: 345 pesetas.
El egoísmo de **Saló** continúa llevando de cabeza al pequeño monje. Al final, serán asaltados por un enemigo al que **Saló** ya conocía.

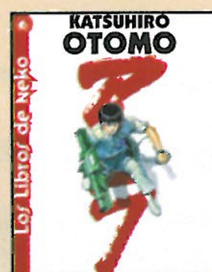


CAMALEÓN EDICIONES

SHEOL núm. 2
Formato: comic-book. 28 páginas.
Autora: Vanessa Durán
Precio: 250 pesetas.
Peligrosas seducciones y la revelación de un secreto son los ingredientes clave de la segunda entrega de esta historia en la que continuamos disfrutando de la alta calidad gráfica a la que su autora nos tiene acostumbrados.



LOS LIBROS DE NEKO: OTOMO
Formato: 64 páginas color/ blanco y negro.
Precio: 875 pesetas.
A raíz de la próxima aparición en vídeo por parte de **Manga Films** de la reciente película **Perfect Blue** (guionizada por **Otomo**), aparece un nuevo libro de la colección "Los libros de Neko". Esta ocasión está dedicada al popular **Katsuhiro Otomo**, autor de séries tan célebres como **Akira** y también guionista de filmes de calidad indiscutible como **Memories** (basada en su manga de título homónimo).

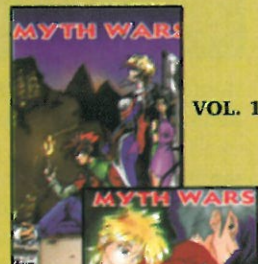


BERSERKER EDICIONES

Myth Wars núms. 1 y 2

Berserker Ediciones empieza su andadura con la publicación de comic-books de autores españoles siendo el primero de ellos **Javier Bolado**. El tícula de su obra es **Myth Wars** y narra las aventuras del joven **Eloy**, que se pone "como una moto" cuando su hermana le anuncia que va a salir con el mejor amigo de éste, **Nando**. **Isabel** no sabe que el tal **Nando** es un casanova de cuidado. Lejos de centrarse en la comedia estudiantil como pudiera parecer a priori será lo sobrenatural lo que predomine en este manga que ya tiene dos comic-books (para estas fechas, posiblemente serán ya tres). Esperamos seguir la evolución de este joven dibujante y que **Berserker Ediciones** siga o amplíe su oferta en este género, para lo que necesita primordialmente el apoyo de los lectores.

Precio: 225 pesetas.
Tel.: 96-380 10 91



VOL. 1



VOL. 2

TONKAM FRANCIA

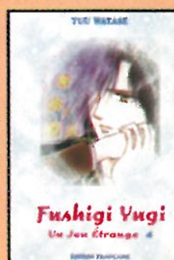
FUSHIGI YUUGI
Formato: volumen japonés de bolsillo. 210 páginas.
Autora: Yuu Watase
Precio: 32 FF/ 800 pesetas.
En el vol.2 descubrimos el "secreto" que envuelve a **Nuriko**: ¡es un travestí! Pero el verdadero embrollo empieza en el vol. 3 donde **Yui**, como sacerdotisa de **Seiryu**, se convierte en enemiga de **Miaka** (sacerdotisa de **Suzaku**).



VOL. 2



VOL. 3



VOL. 4

CELIA núm. 2
Formato: Din-A4. Color. 110 páginas.
Dibujo: Patrick Yu
Guión: Chris Lau
Precio: 55 FF/ 1.375 pesetas.
Continúa la espectacular puesta en escena de esta serie de carácter medieval en la que **Celia**, la princesa protagonista, se empeña en impedir una guerra.



VOL. 2





I"S Nº 5
Autor: Masakazu Katsura/Studio K2R
Edita: Kodansha
Precio: 410 yenes

Ichitaka creerá ver cómo crece su relación con **Iori**, aunque vivirá enternecedoras secuencias con **Itsuki**, que está en su casa temporalmente después de ver, impotente, cómo se quemaba su casa.



INU YASHA Nº 6
Autor: Rumiko Takahashi
Edita: Shogakukan
Precio: 410 yenes

Kykyo se obsesiona tanto con matar a **Inu Yasha** que no se da cuenta que **Kagome** está recuperando su alma; en ese preciso momento, un triste final la aguarda. En este volumen aparecen nuevos personajes que auguran que tenemos **Inu Yasha** para rato... una reverencia para la maestra **Takahashi** por saber mantener nuestra atención y por tenernos en ascuas hasta el próximo volumen.



COWA! Nº 1
Autor: Akira Toriyama/Bird Studio
Edita: Kodansha
Precio: 500 yenes

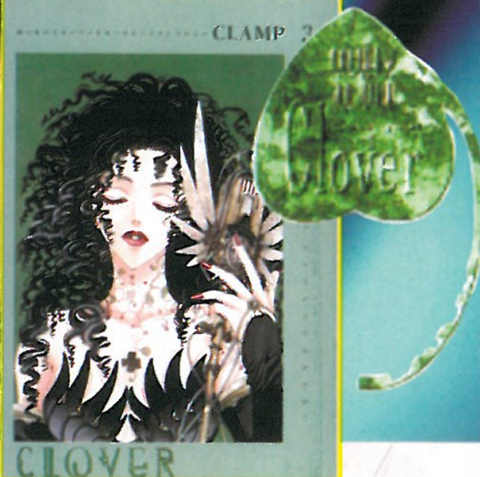
Papa Tori recopila el primer volumen que recoge las historias de **Cowa!**, una de sus recientes obras. Con sus habituales líneas rectas y colores planos (porque al principio del volumen hay 16 páginas en color) esta obra destaca por su sencillez. Tramas planas, trazo uniforme y la habitual fluidez descriptiva de este autor hacen que las andanzas del niño-murciélago **Cowa** sean entretenidas. Recomendable para incondicionales de **Toriyama** y también para curiosos.



3X3 EYES, "COMPENDIO DE MONSTRUOS"
Autor: Yuzo Takada
Edita: Kodansha
Precio: 820 yenes

¡Esto sí que es de coleccionista! Un compendio de todos los personajes aparecidos en 3x3 Eyes hasta el momento.

Con un formato un poquito mayor al habitual volumen de bolsillo (y un poco más estrecho que los volúmenes de la colección que edita **Kodansha**, recordemos que el último es el 27) se presenta este curioso volumen que llega a las 250 páginas; las dos primeras nos ofrecen 4 adhesivos con ilustraciones de la serie y el resto del libro se podría definir como una gran colección de fichas técnicas de personajes, que incluyen incluso algunos juegos de palabras cuya solución encontramos al final del mismo. Muy recomendable para fans de 3x3 Eyes.



CLOVER Nº 3
Autor: CLAMP
Edita: Kodansha
Precio: 600 yenes

Esta es, a nuestro parecer, la obra más distinta de las que ha hecho **Clamp** hasta ahora. Situándola en el género de las **Idol Singer**, el elemento fantástico añade un atractivo irresistible a esta serie.
Un trazo más fino de lo habitual, un excelente destacado del blanco y negro y una composición de viñetas y páginas un tanto surrealista la definen. Al final del volumen una de las protagonistas interpretará el tema **"Clover"** cuya letra se facilita en las viñetas finales (de momento, que cada uno se imagine la sintonía...).




SILENT MÖBIUS Nº 10
Autor: Kia Asamiya
Edita: Kadokawa
Precio: 960 yenes

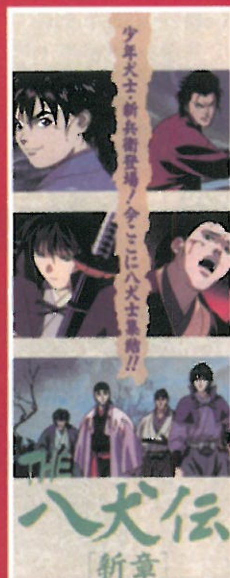
Se puede decir que **Asamiya** riza el rizo con los acontecimientos de este volumen, ya que éstos se están acercando a los hechos narrados en el volumen unitario **Möbius Klein**. Encontramos a una irreconocible **Katsumi Liqueur** al lado del enemigo, mientras, **Rally**, ostenta una lucha en la que peligra su vida contra su propia hermana, **Rose**. Se nos presenta a un nuevo miembro de la **AMP**, **Lum Cheng**, hija de **Guenvara**, uno de los miembros del **Gremio de los Magos** al que perteneció **Guiguelf Liqueur** (padre de **Katsumi**). **Lum** mostrará su poder usando el arma que perteneció a su padre **"Jetsu, la espada real"** contra un espectro que intenta matarla. **Ganossa Maximilian** (causante de la entrada de los espectros en la Tierra) reaparece dispuesto a poner las cosas muy difíciles a la **AMP**. Precisamente este volumen se titula **"Hell"**(infierno), aunque **Kia Asamiya** nos hace un breve prólogo al volumen 11 anunciándonos que su título será **"Heaven"** y en el que encontraremos a otro de los miembros del **Gremio de los Magos** (¡vivo!): **Abalanshe Wong**.

NOVEDADES VIDEO

SELECTA VISION

VAMPIRE HUNTER VOL.1
Capítulos 1, 2 y 3

Empieza la saga que inició su andadura en el campo de los videojuegos (conocida con el nombre de **Darkstalkers**) con personajes tan famosos como **Morrigan** o **Dimitri Maximov** que para colmo de males son los dos vampiros.
Precio: 1.995.-ptas.



THE HAKKENDEN
VOL. 1
Precio: 1.995.-ptas.

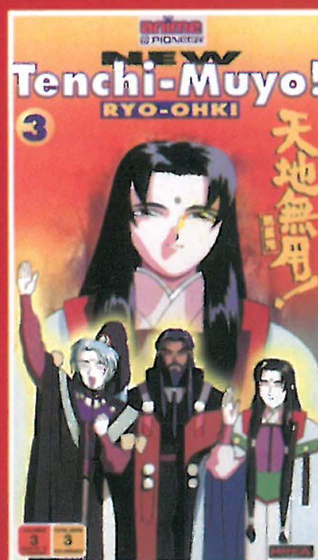
-NEON GENESIS EVANGELION: GÉNESIS 0:8 (Capítulos 22, 23 y 24) y GÉNESIS 0:9 (Capítulos 25 y 26)
Finaliza la intrigante serie que ha movido masas en Japón.
Se revelan secretos que aún contienen detalles reservados para las películas The End of Evangelion, Death and Rebirth y True.
Precio: 1.995.-ptas.

MANGA FILMS



EL HAZARD
VOL. 3 (de 3)
OVA's 6 y 7

Última entrega de esta serie de OVA's en los que acción y fantasía se mezclan hábilmente.
Makoto, las tres sacerdotisas y un grupo de rescate partirán hasta encontrar a la princesa Fatora.
En su fortaleza Jinnai ordenará a Ifurita que dispare contra Makoto con su arma. El destino de El Hazard está en sus manos. ¿Qué ocurrirá?
Precio: 1.995.-ptas.



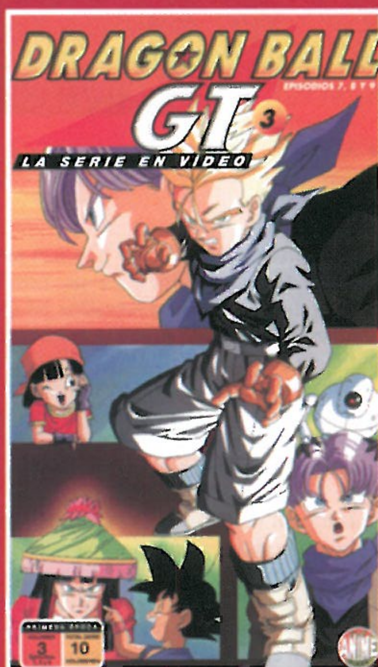
NEW TENCHI MUYO
VOL 3 (de 3)
Episodio 13
Episodio especial: la aventura espacial de Mihoshi en la policía galáctica.

Última entrega de esta entrañable serie que ha conseguido ganarse el corazón de los otakus.
En el episodio 13 la residencia Masaki recibe la visita de tres juranianos: **Azusa** (madre de **Ayeka** y **Sasami**), el emperador y la madre de **Yosho**. También se revelarán las verdaderas intenciones **Yosho.**
En el episodio especial **Mihoshi** nos convencerá de sus aptitudes como mujer policía y descubriremos la personalidad secreta de **Sasami** como **Pretty Sammy**, una magical girl.
Precio: 1.995.-ptas.

DRAGON BALL GT
VOL. 4 (de 10)
Episodios 10, 11 y 12

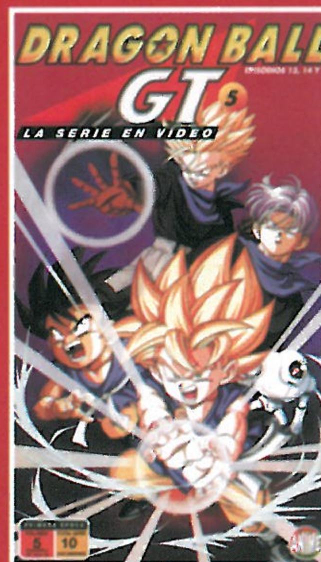
Gokuh, **Pan** y **Trunks** se enfrentan a los ladrones **Bonpara, Bonpara** y **Sonpara** que les atacan con una curiosa danza. Los **Moomas**, unas extrañas criaturas les sacarán del aprieto. Esta aventura les lleva al planeta Loud donde se encuentran con los fanáticos de una secta que pretenden despertar a un maléfico Dios.
Precio: 1.995.-ptas.





DRAGON BALL GT
VOL. 3 (de 10)
Episodios 7, 8 y 9

Nuestros protagonistas ya tienen en su poder la bola de 4 estrellas. **Giru** detecta otra bola en el planeta **Kelbo** donde la princesa **Lemu** les ofrece su bola de dragón a cambio de librarla del monstruo **Zuhnamer**, que quiere casarse con ella.
Precio: 1.995.-ptas.



DRAGON BALL GT
VOL. 5 (de 10)
Episodios 13, 14 y 15

Gokuh y **Trunks** luchan contra el renacido Dios **Loud**, al que no pueden vencer. **Pan** es convertida en muñeca por un curioso personaje llamado **Dolltaky** junto al que acaba siendo arrojada al interior de **Loud**, aumentando así la fuerza de la deidad.
Precio: 1.995.-ptas.

I JORNADAS DE MANGA & ANIME DE MADRID




Entrada al Centro Cívico Cerro Buena Vista

Se celebraron durante los días 10, 11 y 12 de julio en el **Centro Cívico Cerro Buena Vista** de **Getafe** (Madrid). Estas jornadas venían precedidas de la **I KORuta**, con la que conectaron los aficionados tras la charla mantenida con los dobladores de la versión española de dicha serie (**Kimagure Orange Road**). El viernes día 10 por la tarde se procedió a la inauguración a cargo del director del Centro, la concejala de juventud de Getafe y del presidente de la Asociación Juvenil **Tomodachi**, impulsora y organizadora del evento.

Inauguradas las Jornadas y relacionado con la KORuta, se proyectó el capítulo piloto de KOR (Kimagure Orange Road) inédito en España. Llegamos entonces al sábado día 12 y por tanto a las Jornadas en sí, que serían demasiado largas para comentarlas enteras por lo extensas y bien estructuradas que estaban. Basta decir que había tres salas de proyección donde se podía disfrutar ininterrumpidamente del mejor anime, ya estuviera este en español, en inglés o directamente en japonés. Se vieron de películas como **Memories** y series como **Marmalade Boy**, **Fushigi Yuugi**, **Golden Boy**, **Meitantei Conan** o **Slayers** (entre otras muchas). Merecen una mención especial la proyección de **Perfect Blue** por lo novedosa (y por el complejo guión de **Otomo**, todo hay que decirlo), la del último capítulo de **Dragon Ball GT** porque fue uno de los momentos de más afluencia de público (tal y como estaba previsto) y sobre todo, de **Mononoke Hime** (la más ansiada, pedida y aclamada y que en pantalla gigante, dolby surround y láser disc fue sin discusión alguna la estrella de las proyecciones). Las mesas redondas fueron un total de cuatro, que contaron con invitados como **Rafa Gallardo** o **Mary Molina** y con valiosas colaboraciones espontáneas por parte del público. En la primera de dichas mesas redondas se debatió la polémica **Disney vs Ghibli** (aclarándose muchas de las dudas que su mutuo acuerdo había creado); la segunda trataba sobre la oferta que las nuevas tecnologías ofrecen a los amantes del mundillo (lo que más preguntaba la gente eran las novedades que la televisión por cable y el DVD traerían consigo); la tercera mesa llevaba por título: "estamos locos o sabemos lo que queremos" y derivó en un curioso debate sobre si **Katsura** y **Shirow** son *hentais* o no. Por último un breve cara a cara con los editores (aunque como era domingo por la tarde estos no eran muy numerosos) milagrosamente no se preguntó ni por el manga de **DBGT** ni por el papel de **Norma** ni por los doblajes de **Manga Films**.

También contaban las Jornadas con una sala informática donde además de un buen número de videoconsolas había varios ordenadores conectados entre ellos y a su vez a internet para que los asistentes pudieran, entre campeonato y campeonato de sus juegos (basados en anime) favoritos, comprobar las posibilidades que la red de redes ofrece a nuestro mundillo. Por descontado, también había una sala de **karaoke** (con concurso incluído), pues ya parece imposible imaginar un acto semejante sin que de fondo se oiga el **Tatakae** a grito pelado. Entre las demás ofertas de las Jornadas se encontraba una mesa de venta de merchandise, otra de fanzines (¿tenéis ya vuestro ZGZ Mix 3?) y mangas de segunda mano. La curiosidad del acto fue un bar donde, entre los habituales refrescos, se podían conseguir productos típicos de comida japonesa como las famosas bolas de arroz, sushi o esos vasos grandes de *ramen* (fideos) instantáneo tan usuales en nuestras series favoritas.

Como nota negativa hay que decir que hacía un calor de muerte (que se intentaba combatir en dicho bar), pero eso me temo que era inevitable dadas las fechas en que tenían lugar las jornadas.

Resumiendo, un evento digno de elogio que sorprendió a muchos de los eternos escépticos y que sin duda tardará en olvidarse donde además de disfrutar de lo lindo con tu afición favorita podías conocer a nuevos amigos y pasarlo bien ¡Que se repita pronto!


De izquierda a derecha: Mary Molina, Lázaro Muñoz y Jorge Orte

■ **Lázaro Muñoz**

Partido de confraternización y I KORuta

Se respiraba ambiente festivo, estaban muy cerca las primeras Jornadas de Manga y Anime de Madrid y a modo de precalentamiento se habían preparado dos actos previos.

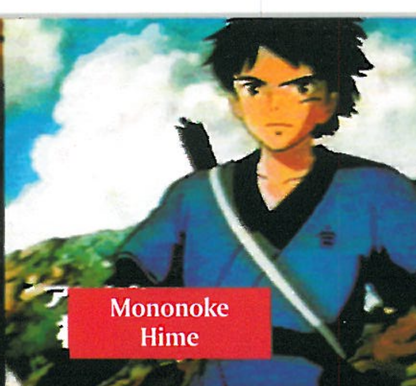
El primero era el **I Torneo Universal** (modestos nosotros) **Otakus vs Frikis**, para ello se alquiló un campo de fútbol-sala el jueves 9 de julio, se hizo correr la voz y se prepararon los equipos. El de los Otakus iba capitaneado por el insigne Otakuguai; el de los Frikis estaba capitaneado por vuestro seguro servidor. El equipo de los Otakus disfrutaba de una superior forma física, pero los Frikis tenían a un portero fijo con bastante oficio. Así se llegó a la noche cerrada con empate a 4, estableciéndose un gol de oro que tras ciertas irregularidades fue a parar al bando de los Otakus. El partido se jugó en el Estadio de La Moraleja (Madrid) con una afluencia de público escasa.

La segunda actividad, ciertamente más importante (y sobre todo más seria) era la **I KORuta**, una cita nacional para todo fan de **KOR** (al más puro estilo de las convenciones *trekkies*), una gran idea desarrollada por Mike Sánchez y Rafa Gallardo. Esta serie es sin lugar a dudas la que mejores y más fieles aficionados ha creado en toda la historia del anime de nuestro país. La **KORuta** empezaba el viernes 10 de julio con una gincana en el centro de Madrid en la que los participantes tenían que ir recogiendo los trozos de billete de 1.000 yenes que el padre de **Kyosuke** le había dejado para pasar el fin de semana (pero que sus crueles hermanas le habían quitado y repartido en trocitos por toda la ciudad). Las 5 pruebas servían para conocer un poco la ciudad (la mayoría de los participantes eran de otras regiones) siendo la última la única realmente competitiva y que acabó, tras correr unos dos kilómetros a toda máquina, en unas escaleras idénticas a las que aparecen en **KOR** (¿cómo las encontraste, **Mike**?). El primer participante que llegara veía un sombrero rojo volando que debía alcanzar al vuelo para así oír el tan ansiado "nice cacht!" y confirmar así su victoria. Como fuí el afortunado ganador debo decir que entre la dulce voz de **Madoka** y la de **Mike** me quedo con la de **Madoka**. El evento continuaba con una comida de confraternización y mutuo conocimiento en un restaurante japonés para conectar con las primeras Jornadas de Manga y Anime de Madrid, por lo que tras dirigirnos al Centro donde se celebraban (en Getafe) pudimos disfrutar de los **Expedientes-K**, una recopilación de todos los fragmentos censurados en la emisión de Tele5, añadiendo además los openings y endings originales. Puede que esto os parezca absurdo porque penséis que no sería demasiado, pero cuando os diga que la proyección duró 2 horas y 20 minutos quizá cambiéis de opinión. Venía entonces el acto estelar de la **KORuta**: la charla con los dobladores españoles de la serie. Para ello se desplazó hasta el lugar **Eduardo Gutiérrez**, director de doblaje de "**Johnny y sus amigos**" y voz del propio **Kyosuke (Johnny)**, quien lamentablemente se marchó muy pronto ya que tenía que trabajar esa noche en el doblaje de la película **Armaggedon** (será uno de los pilotos) aunque no sin antes deleitarnos con un doblaje exclusivo de un fragmento de serie inédito y firmar unos cuantos autógrafos (¡ya tengo la prueba oficial de que soy tan pringao como **Kyosuke**, y firmada por él mismo!), además prometió volver a honrarnos con su presencia en cuanto le fuera posible, ¡¡¡excelsior!!!

En definitiva, dos *movidas* a repetir siempre que sea posible, pues fueron de lo mejor que yo he vivido en toda la historia del manganime en nuestro país.

■ **Lázaro Muñoz**

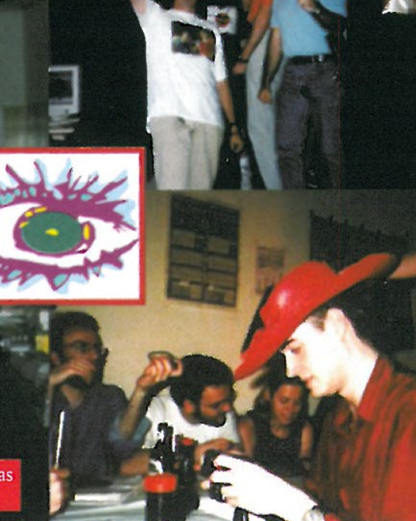

Perfect Blue


Mononoke Hime

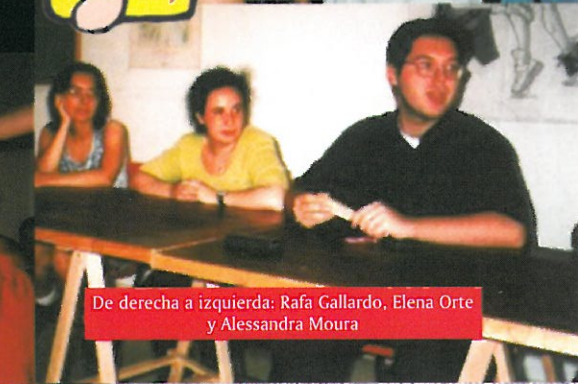

Juegos


Exposición


Sergio Herrera también asistió a las Jornadas






Karaoke

De derecha a izquierda: Rafa Gallardo, Elena Orte y Alessandra Moura

LO BUENO, LO MALO Y LA CENA DE LAS JORNADAS DE MANGA Y ANIME DE MADRID

Mucho tiempo se llevaba esperando en **Madrid** algún certamen relacionado con el mundo del anime y el manga. Se ha de tener en cuenta la situación marginal de este género en la mayoría del estado y Madrid tampoco podía escapar a dicha marginación. Tras muchos obstáculos se consiguió concretar fecha y hora del evento, aunque a las afueras de Madrid capital (en la población de Getafe) y con un calor arrasante.

LO BUENO

-Lo primero de todo es destacar la labor de los organizadores de las jornadas, organizadas en parte por medio del **MadList**, lista de correo vía e-mail donde se discutían todos los detalles sobre las jornadas, además de las innumerables reuniones que se mantuvieron para la organización de las mismas.
-Las 3 salas de proyección no pararon ni un momento de ofrecernos las últimas novedades y clásicos con una variada selección de anime de tal forma que no hubiera dos géneros iguales a la misma hora de proyección.
-La proyección de **Mononoke Hime** en Laser Disc y con Dolby Surround.
-Los innumerables concursos y regalos que se repartieron sólo por asistir a una determinada película, conferencia o por consumición de alguna bebida en el bar. Se repartieron tomos, libros de ilustraciones, CD´s, pósters, ramis con los refrescos, revistas Dokan en la mesa redonda de tema editorial, etc.
-La sala de videojuegos y ordenadores atrajo gran parte del público con concursos de **King Of Fighter 97** para Saturn, **Ghost In The Shell**, **Tekken 3**, el divertido **Bust A Move** (tipo **Parappa The Rapper**) y un juego de fútbol de cuyo nombre no quiero acordarme.
-El karaoke fue lo más divertido de todo. Incluso llegó un momento en el que se creó un karaoke alternativo en la sala de ordenadores y videojuegos.
-En ningún momento se perdió el interés en las mesas redondas moderadas por **Lázaro Muñoz** y **Rafa Gallardo**.
-La afluencia de público de toda España desbordó todas las expectativas.
-El apoyo e interés de distintos medios de comunicación como televisión, radio y prensa escrita.

LO MALO

-Lo poco que duró la comida japonesa que se ofrecía en el bar.
-El excesivo calor en las salas de proyección.
-No poder ver las más de 30 proyecciones.
-Los subtítulos del pre-estreno de **Perfect Blue** eran ininteligibles.
-Descubrir lo mal que están dobladas algunas series, incluso en su país de origen.
-La poca afluencia del público en series como **Crayon Shin Chan** o **Fushigi Yuugi**.
-Que hubiera gente que sólo asistiera a las proyecciones por los concursos.
-Con todo lo que se regaló, no me tocó nada de nada.
-La desaparición de algunos pósters.
-Hereje de mí que me quedé dormido en **Otaku no Video.**
-La sala de ordenadores y videojuegos se quedó muy pequeña, teníais que ver a la gente corriendo hacia la sala nada más abrir las puertas del Centro Cívico.
-Alguno llegó a insinuar que había momentos en los que no sabía qué hacer (cuando precisamente las actividades programadas para las Jornadas pecaban de lo contrario).
-La falta de asistencia de los representantes de las editoriales en las mesas redondas. Sólo asistió **Mary Molina** de **Dokan** en las mesas redondas y **Ana Mª Meca** (**Planeta de Agostini**) para saludar.
-La poca puntualidad de las mesas redondas hizo a más de uno salir anticipadamente de proyecciones tan interesantes como **Slayers** o **Memories**.
-Los viajes que tuvimos que darnos algunos para comer algo.

LA CENA

Para descansar un poco y recobrar energías de las intensas jornadas nos fuimos la gran mayoría (miembros de la MLM o LCM) a cenar a un chino. En un principio todo marchaba con suma tranquilidad. Hasta que unos *frikis* decidieron cantar temas "de ayer y de hoy", dejándonos a los allí presentes atónitos viendo cómo los palillos chinos se convertían en instrumentos musicales. Otros se dedicaban a hacer fotos *hentai* a las camareras (no me preguntéis cómo). Mientras, cantábamos cumpleaños feliz a unas desconocidas que decidimos seguir allá por donde iban.

Ismael Rodríguez

FLAME OF RECCA

Actualmente una de las series de *anime* de la cual se habla mucho en Japón es **Flame of Recca** (o **Recca no Honou**). Basada en el popular manga de título homónimo de **Nobuyuki Anzai**. Su relanzamiento es una compilación de la serie de televisión que se está comercializando. Serializada en el **Weekly Shonen Sunday** de **Shogakukan,** hasta el momento lleva algo más de 13 volúmenes recopilatorios y continúa publicándose. La obra, aunque en ocasiones ofrezca un estilo un poco desgarbado, su diseño de personajes nos recuerda a la obra de **Yoshihiro Togashi** (**Yû Yû Hakushô**, publicada por **Shueisha**) sin poder remediarlo. Un parecido que también está patente en el ambiente sobrenatural que envuelve la historia. Su adaptación al *anime*, por cortesía del **Studio Pierrot**, empezó a emitirse el 7 de septiembre de 1.997 los sábados a las 18'30h. Y hoy por hoy, ya se han emitido más de 39 capítulos (de un total de 42 previstos) que engloban una historia con un diseño de personajes que ha terminado por dar solidez al estilo de **Anzai**.

A diferencia del manga (la protagonista femenina era **Yanagi**) aquí es **Fûko**.

ARGUMENTO

El protagonista de esta historia es **Recca Hanabishi**. Un alumno de la escuela superior que ha heredado de su família grandes habilidades y, cuyo sueño es llegar a ser ninja algún día. Una mañana de primavera ayuda a una compañera de clase a quitarse de encima a un pretendiente demasiado insistente, desde entonces, **Recca** (en busca de una dama a la que proteger) la elige a ella y a partir de ese momento se obceca en llamarla **Hime** (princesa). La damisela en cuestión es **Yanagi Sakoshita**, de aspecto frágil y algo extraña. Posee un curioso don curativo.

Pero este es sólo el principio, a continuación aparecerá un misterioso personaje, **Kagehoshi,** que al parecer quiere matar a **Recca** para conseguir su poder y la capacidad para dominar la llama del fuego. Para este propósito no reparará en utilizar todos los medios de que dispone: sus demonios y a **Fûko**, una amiga de la infancia de **Recca** a quien le entrega el **Fûjin** (objeto que se ajusta a su muñeca con el que puede invocar la fuerza del **Dios del Viento**). La conversación entre **Fûko** y **Domon**, un compañero de la escuela con el que constantemente tiene trifulcas, desembocará en la formación de un grupo que se enfrentarán a los esbirros de **Kagehoshi.**



El manga de **Flame of Recca** sigue serializándose en la revista **Shonen Sunday**

LOS PERSONAJES

Son todos muy carismáticos y por sí mismos sobrellevan la historia.

Recca Hanabishi. Vive con su padre. No parece más que un alumno de instituto. En realidad hace más de 400 años (desde la época de los orígenes) traspasó la barrera del tiempo para evitar una guerra.
V.C. Kôsuke Okano (Romeo no Aoi sora - August).

PERSONAJES

Yanagi Sakoshita. Asiste al mismo curso que **Recca**, alumna del primer año del instituto. Es una chica extraña, posee la capacidad de curar a las personas. **Recca** la llama siempre **Hime**, pero, lo que no se sabe, es que **Recca** y **Yanagi** en el pasado se hicieron la promesa de que volverían a encontarse. Es el personaje clave de esta historia.
V.C. Yuki Masuda.

Domon Ishishima. Asiste al mismo curso que **Recca** y es compañero de batallas. Tiene un sentido de la responsabilidad muy marcado y es muy noble. De talle físico es toda una mole. Tiene una cierta fijación por **Fûko**. Su mote es **Franken**.
V.C.Nobuo Tobita. (Ginga Einan Densetsu - Simon, Tenku Senki Shulato-Dan...).

Fûko Ishishima. Compañera de escuela y amiga de la infancia de **Recca.** A pesar de tratarse de una chica es compañera de batalla de **Recca,** de quien está enamorada. Lucha con dominio sobre el viento junto a **Domon** y **Recca**.
V.C. Akiko Hiramatsu (Slam Dunk-Haruko, Taihô Shichauzo-Miyuki).

Tokiya Mikagami. Asiste al mismo instituto que **Recca**, pero es del segundo año. Perdió a sus padres en un accidente de tráfico, y siendo un niño, su hermana mayor, la única persona que le quedaba fue asesinada. Posee el tesoro de la família (la **Ensui)**, una espada de agua. La imagen de **Yanagi** le recuerda a su hermana.
V.C. Hikaru Midorikawa.



Kagehoshi. Tiene más de 400 años. Es la verdadera madre de **Recca** (cuyo auténtico nombre es **Kagerô**). Su mayor deseo era que **Recca** viviera en un mundo sin enfrentamientos. Por medio del fuego puede abrir y atravesar las barreras del tiempo.
V.C. Kotono Mitsuishi (Misato Katsuragi).

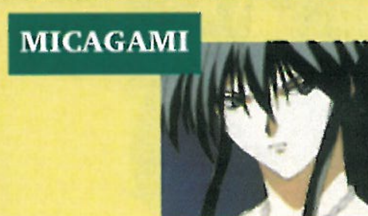
Kurei. Hermano mayor maligno de **Recca**, su opuesto. Nació de la Reina antes que **Recca**. Aparece junto a **Recca** en el presente.
V.C. Ryûtarô Okiayu (Marmalade Boy-Yû, Chigoku Sensei Nûbe-Nûbe...).



Kaoru Kogane. Estudiante de nivel medio, pero, muy espabilado. Posee el poder de **Kôgo Anki**. En un principio trabajaba para **Kurei**. Después de entablar una lucha contra **Recca** y sus compañeros descubre la verdadera naturaleza de su patrón, y se pasa al bando de **Recca**. No soporta que le traten como a un niño.
V.C. Motoko Kumai









STAFF

Los profesionales que han trabajado en esta producción (el director **Noriyuki Abe, Hiroshi Hashimoto** y la diseñadora de personajes de **Mari Kitayama**) son componentes importantes de la serie de animación y de la película de la anteriormente citada **Yû Yû Hakushô** (de ahí el parecido). **Atsushi Wakabayashi** también diseñador de personajes. Y los animadores **Hiroshi Hashimoto** y **Go Nishien** (Chôdendôi Robot tetsujin 28 go, Crayon Shinchan...) han trabajado en otras producciones conocidas.

VÍDEO

Los volúmenes recopilatorios de la serie de televisión hasta el momento, son séis, cada uno con cuatro capítulos. Los ha editado **Pony Canyon** al precio de 5.800 Yenes. Su primer volumen tiene la referencia: PCVP-12297 /PCLP-00662.

DISCOGRAFÍA

Singles
Referente a la música existen hasta ahora tres singles disponibles. El op. **Nanka Shiawase** (Alguna felicidad) interpretado por **Oystars**. Referencia: PCDA-0095 y el ed. **Love is changing** interpretado por **Hikaru Nishida**. Referencia: PCDA-00992. Ambos de **Pony Canyon** disponibles en Japón al precio de 971 Yenes. El tercer single es **Zutto kimi no soba ni ite** (Siempre a tu lado) interpretado por **Yuki Masuda**. Referencia: 01058 al precio de 777 Yenes.

CD Audio

En cuanto a BGM existen dos CD´s recopilatorios. El vol. 1 de la banda sonora con referencia PCCG-00423 y 24 pistas que incluyen el op. y el ed. Y el segundo volumen con referencia PCCG-00443. Ambos al precio de 2.800 Yenes.

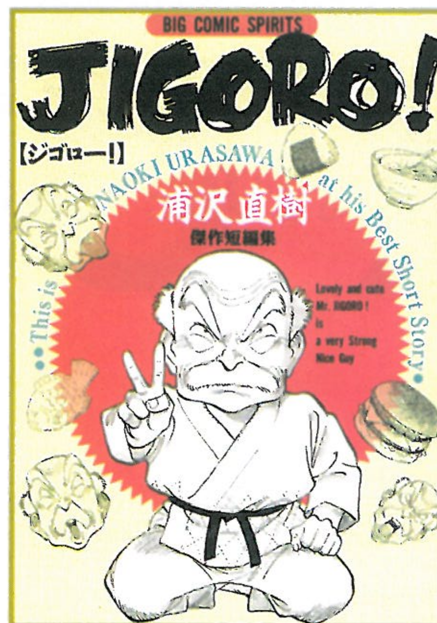
Merchandising

Estuches, pins, pósters... en fin, todo aquéllo que surge tras el pase por televisión de cualquier *anime*.

Bárbara Pesquer

JIGORO!







En esta sección acostumbramos a tratar obras de autores desconocidos que nos parecen interesantes por su contenido, normalmente divertido. Esta obra, **Jigoro**, es claramente una secuela de la obra de **Naoki Urasawa**, **¡Yawara!** Dibujada por el mismo autor.

Yawara, más conocida en España como **Ginger** (nombre que se le dió a la protagonista en su versión inglesa) nos ha deleitado con sus combates en las pantallas en más de una ocasión. SÍ la habéis seguido conoceréis su ***Ippon Seoi*** y también a su "bienamado" abuelo **Jigoro Inokuma**.

Argumento

¿Os acordáis de todas las batallitas que le contaba Jigoro a Yawara y a los periodistas cada vez que podía o tenía oportunidad? Siempre acababa quedándose solo hablando. Esas historias son la tercera gran pasión del maestro Jigoro (la primera el judo, la segunda su fallecida esposa Kaneko, a la que hace referencia constantemente y la cuarta podría ser la comida, ya que engulle con una capacidad alarmante) y uno no sabe sí creerselas o no, por tener una tendencia a la exageración.

La obra que nos ocupa se dedica en gran parte a relatar esas historias desde el punto de vista del mismo Jigoro. Algunas de ellas nos resultarán familiares por haber aparecido en el *anime*.

Son 5 historias cortas. **Jigoro:part 1** (págs.5~24) relata la llegada de Jigoro a la ciudad y cómo conoce a la que será su futura esposa, Kaneko. La última página de esta historia nos situa en la época actual, y aparecen Jigoro y Yawara comentándola.

En la segunda, **Jigoro: part 2** (págs.25~48) sigue la historia de la relación entre Jigoro-Kaneko, terminando con la lucha final en el campeonato de judo en el que participaba Jigoro y, con la famosa "carrera loca" hacia la estación de tren en busca de su amada. **Jigoro:part 3** (págs.49~63) el maestro ya contaba con una edad más cercana a la actual (lo mismo, pero con más pelo) y relata cómo ayudó a un luchador de sumo a perfeccionar su técnica (el objetivo de dicho luchador consiste en levantar la pesada campana de un templo), enseñándole algunas de las bases del judo y sacando a relucir su único libro (considerado todo un best-seller entre los judocas en Yawara). **Jigoro: part 4** (págs.64~85) enseña judo a un extranjero, derivando en un caso similar al de Yawara con Jodie del Canadá, con la que mantiene una entrañable amistad. **Jigoro:part 5** (págs.87~110) nos situa en la Segunda Guerra Mundial, en una isla donde ambos bandos acabarán luchando con sus manos por una partida de provisiones en la playa.





El resto del volumen (págs.111~139) se compone de cuatro historias cortas, dos de ellas de corte medieval (en las que impera el buen humor) y las dos restantes dedicadas a un ex-jugador de béisbol (un poquito más dramáticas).





Conclusión

En lo que a estructura se refiere este volumen podría compararse a **Pineapple Army**, otra obra del autor publicada hace algún tiempo por **Planeta de Agostini,** ya que se compone de diversas historias cortas cuyo nexo es el protagonista, un instructor de combate.

El estilo de **Urasawa** no es espectacular en el dibujo, pero goza de una manera de narrar muy fluida y amena, hecho que provoca que la lectura de sus mangas se convierta en adictiva.

Publicado por **Shogakukan**, primera edición el 1 de diciembre del 1.994 y segunda edición el 5 de mayo del 1.998, este manga de 187 págs. con ref. BC2860 cuesta 509 yenes en las librerías especializadas.

Muy recomendable para los fans de Yawara o del mismo Urasawa y también para aquéllos que se inician en el manga con obras que poseen un estilo no tan alejado del dibujo occidental.

■ **Mary Molina**

KIMAGURE ORANGE ROAD

De los dias transcurridos con pasión
Me perdí en el hueco entre dos tiempos

El futuro para mí es el pasado y
el pasado para mí es el futuro
interseccion de ambos en un valle de espacio y tiempo

Delicado triángulo de placentera indecisión
se rompió en pedazos
y tú estás lejos de mí de nuevo

Nuestro verano acaba de empezar...

(de la publicidad de Shin K.O.R....)

INTRODUCCIÓN

Dentro del panorama del *anime* y el manga hay un número limitado de títulos y autores que han pasado a la memoria colectiva como símbolos de un estilo o de una época. Desde **Astroboy** a **Evangelion** pasando por creadores como **Miyazaki, Gainax** o **Clamp** hay algunas obras que han terminado por convertirse en intemporales; tal es el caso de **Kimagure Orange Road**.

ANTECEDENTES

Hace diez años, un joven dibujante llamado **Izumi Matsumoto** comenzó a publicar en la revista Shonen Jump las aventuras del joven **Kyosuke Kasuga**, un adolescente amable e indeciso, con el corazón dividido entre dos chicas tan adorables como distintas: la alegre y explosiva **Hikaru Hiyama** y la sensual y distante **Madoka Ayukawa.**
El éxito fue tremendo, la revista que lo editaba duplicó su tirada y los personajes fueron adoptados por el público como unos de los favoritos de los años ochenta. Casi inmediatamente, la productora **Toho** llegaba a un acuerdo con **Matsumoto** y comenzaban los trabajos para trasladar el manga a la pantalla. Primero se realizó un episodio piloto, comercializándolo en vídeo doméstico donde aparecía el trío de protagonistas junto a **Yuusaku** y **Kazuya**, de vacaciones en **Okinawa**. Su guión ligeramente basado en las primeras historias del volumen 6 del manga. Vista la buena acogida y, sobre todo los impresionantes diseños de personajes de la dibujante e ilustradora **Akemi Takada**, se acometió la labor de realizar una serie televisiva de 48 episodios de media hora cada uno.
Kimagure Orange Road se catapultó definitivamente a la fama gracias a dicha serie y, toda una generación de aficionados a la animación japonesa se enamoró de las andanzas de **Kyosuke**, **Madoka** y **Hikaru** convirtiéndose **Madoka Ayukawa** en la chica favorita de los otakus de entonces. Su imagen ocupó un lugar preferente en el escaso *merchandising* de la época.
Desde aquel momento, **Kimagure Orange Road** ha seguido gustando a cientos de aficionados al manga y al *anime* de todo el mundo.

ARGUMENTO

Kyosuke Kasuga es un adolescente de 15 años que acaba de trasladarse de ciudad para acomodarse en su nuevo apartamento. Sus hermanas **Kurumi** y **Manami** le ayudan en la mudanza. Su padre **Takashi** y el gato **Jingoro** completan el conjunto familiar.
Pero esta no es una família normal, los *poderes extrasensoriales* que los tres hermanos heredaron de su fallecida madre los hacen distintos. *Telequinesia, premoniciones...*, son algunas de las curiosas dotes que los hermanos **Kasuga** ostentan en sus genes. El miedo al rechazo les obliga a ocultar ante todos esas extrañas facultades.
En el nuevo colegio entabla amistad con dos chicas (ellas íntimas amigas), llamadas **Madoka** y **Hikaru**. Lo que tiene una de reservada lo tiene la otra de extravertida y, ambas ponen sus ojos y su corazón en **Kyosuke. Hikaru**, más abierta, es la primera en dar el paso para acercarse a **Kyosuke,** mientras **Madoka**, reserva sus pensamientos y raramente deja entrever sus sentimientos.
A lo largo de la serie veremos la evolución de este triángulo. **Kyosuke,** enamorado de **Madoka**, pero arrollado por la tremenda persistencia amorosa de **Hikaru** y toda una pléyade de entrañables personajes secundarios.
Para **Kyosuke**, **Hikaru** es una persona muy querida, una chica atractiva, pero no alguien de quien se pueda enamorar, ya que su corazón está ocupado por **Madoka**. Sólo la edad, su indecisión y los inquebrantables mimos que le prodiga **Hikaru** hacen mantener la situación que dará pie a la historia “El triángulo amoroso”.



Kyosuke Kasuga

DESARROLLO

Hikaru a lo largo de la historia se dará cuenta que hay alguien en el corazón de **Kyosuke**. En los episodios 19 y 20 se muestra un gran cambio en la relación entre éste y **Madoka,** cuando ambos se percatan de su mutua atracción. En el episodio 20 (destaca una escena en un campo de tenis) **Hikaru** no quiere reconocer que ella está perdiendo terreno con **Kyosuke**, a partir de entonces, son incontables los momentos *inoportunos* dónde aparece **Hikaru** cuando ellos están juntos.
En el parque donde terminan su relación, **Hikaru** le dice: *“Sabía todo este tiempo que estabas enamorado de **Madoka**”* ¿Hace falta más claridad?. Esto ocurre en el *anime*.

En cambio, los acontecimientos finales en el manga son un gran *shock* para **Hikaru** que, a diferencia de lo que pasa en la serie de animación, no había llegado a darse cuenta del amor ya correspondido entre **Kyosuke** y **Madoka**, hasta que **Manami** le muestra el sombrero rojo (que **Madoka** le había regalado a **Kyosuke**) y le cuenta la historia del mismo.

En la película, **Hikaru**, a pesar de darse cuenta de haber perdido a **Kyosuke** no cesa en su empeño de recuperarlo, convirtiéndose en una persona insoportable dentro de su terquedad. Inconscientemente ha sido ella la que lo ha desencadenado todo con su beso en la habitación de **Kyosuke**.
Afortunadamente la **Hikaru** que nos dispara al final de la película nos devuelve a la gentil y animosa chica de siempre. Todos crecen y maduran en este duro final, y todos pierden algo: **Kyosuke** pierde el amor de **Hikaru**, **Hikaru** pierde a **Kyosuke** y la propia **Madoka** pierde a su mejor amiga **Hikaru**. Por suerte, unos años despues, la nueva película **“Shin Kimagure Orange Road”** cura heridas y restablece la profunda amistad entre las dos chicas.

La palabra “**Kimagure**” significa en japonés: *caprichoso, indeciso...* así que podemos traducirlo por algo así como **“Capricho en la Calle Orange”**. ¡Por cierto! la calle **Orange** es justo el lugar donde se encuentra el bar-cafetería **ABCB.**

Tras varios años apartado de **K.O.R., Matsumoto** ha retomado la historia con tres novelas y nuevos capítulos del manga, sólo disponibles en **CD-ROM** a través de su propia editorial. Al retomar **K.O.R.** en los noventa, **Matsumoto** trata de unificar las dos líneas temporales creadas por la diferente cronología del *anime* y el manga. Y que explicaremos más adelante.

Personajes

Madoka Ayukawa

Nace el 25 de mayo del 1.969 bajo el signo de Géminis. Desde muy pequeña se acostumbró a valerse por sí misma, ya que su padre es un famoso director de orquesta y su madre una gran violinista clásica, y siempre están viajando. Todo esto la convirtió en una chica autosuficiente y algo problemática desde muy joven. Tiene una hermana mayor,



que, tiempo después de su boda, reside en **Seattle**, en los **Estados Unidos**. Le encanta tocar el piano y el saxofón, pero también se defiende con la guitarra y la flauta. Le encantaría trabajar en algo relacionado con la música. Adora a **Haendel** y la música **Pop**. Su color favorito es el rojo, como su bata de baño, su maillot de deporte... Del mismo color es cierto sombrero de paja que un chico le regaló hace años. Trabaja a tiempo parcial en el **ABCB**, un pequeño bar-cafetería en la calle **Orange**. **Hikaru** es casi la única amiga que tiene **Madoka**. Desde su más tierna infancia ha estado siempre junto a ella. Fría y variable, a veces es cándida y a veces gélida como el hielo, pero eso es parte de su tremendo atractivo.
El nombre de **Ayukawa**, según el *kanji* -sistema japonés de escribir caracteres chinos- procede de "**Ayu**", unos pequeños peces plateados que viven en los ríos y de "**kawa**", que significa arroyo o río; el reflejo de esos peces en el río, produce que a veces el río brille como la plata y a veces se oscurezca. Así es **Madoka**, a veces alegre, a veces tan distante...



Kyosuke Kasuga:

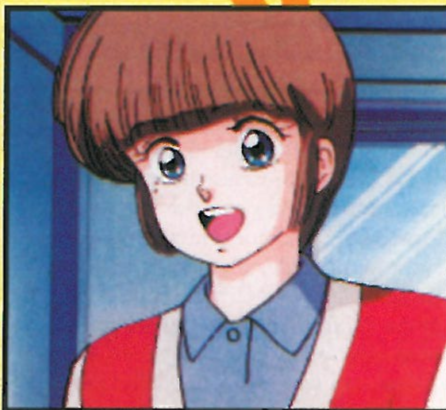
El 15 de noviembre de 1969 vino al mundo **Kyosuke Kasuga**, hijo de **Takashi Kasuga** (fotógrafo profesional) y de su mujer, **Akemi**, que murió al dar a luz a sus hermanas gemelas. **Kyosuke** es el narrador de la historia, como si ésta fuera un



compendio de dulces recuerdos y su indecisión es la que provoca la mayoría de las divertidas situaciones entre **Hikaru**, **Madoka** y él mismo. Sus *poderes*, menos que ayudar, acostumbran a embrollar más las cosas. Es capaz *de teleportarse*, *mover objetos* y tiene *sueños premonitorios*, aparte de la curiosa habilidad de *hipnotizarse a sí mismo*. Los resfriados son, según las costumbres japonesas, una forma de demostrar que alguien es de constitución débil, por eso, cada vez que se cae al agua, **Kyosuke** se constipa.
El *kanji* de **Kasuga** significa "Sol primaveral" como si fuera el sol que convierte el río de **Ayukawa** en brillantes reflejos de plata. **Kasuga** saca lo mejor de **Ayukawa**, y ambos apellidos son totalmente complementarios.

Hikaru Hiyama:

Es curioso que, exactamente dos años después de nacer **Kyosuke**, viera la luz una niñita llamada **Hikaru Hiyama. Hikaru** es toda alegría y espontaneidad, y está profundamente enamorada de su "senpai", **Kyosuke**. No ve, o no quiere ver, que el corazón de **Kyosuke** está mucho más cerca del de **Madoka**, que del suyo propio. **Madoka** es, para **Hikaru**, la



hermana mayor que nunca tuvo, a la que adora y tiene como modelo. Ama de una manera arrebatadora, dejándose llevar hasta parecer cargante, pero en el fondo, es así por su sencillez y candidez. Le encanta dibujar, pero prefiere bailar y su gran sueño sería convertirse en primera bailarina de un musical de **Broadway.**
El nombre **Hiyama** procede de un *kanji* que significa "luz que brilla", en clara referencia a su brillante y arrolladora personalidad. Redunda el hecho que el nombre de **Hikaru** también signifique "Luz", esos son los dos soles que cuelgan dibujados de la campanilla que **Hikaru** le regala a **Kyosuke** en la primera película.

Kurumi & Manami Kasuga

Las hermanas de **Kyosuke**, que, a pesar de ser gemelas, son diametralmente opuestas. **Kurumi** es explosiva, indisciplinada y totalmente irresponsable. **Manami**, en cambio, usa gafas, es hogareña, cuidadosa y ordenada. Desde pequeña ha hecho de "mamá" para su familia, cocinando y ayudando en el hogar.



Personajes · Personajes · Personajes · Personajes · Personajes

Yuusaku Hino

Amigo de la infancia de **Madoka** y **Hikaru**, siempre estuvo enamorado de ésta última. Se puso a hacer deporte porque a **Hikaru** le gustan los chicos fuertes, pero se encontró con que **Kasuga**, al que odia profundamente por ello, ya había comenzado a salir con ella.

Seiji Komatsu & Kazuya Hatta



Komatsu y **Hatta** (el de las gafas) son los mejores amigos de **Kyosuke**. Compañeros de clase de **Kasuga**, están obsesionados -como el 99% de los chicos de su edad- por las chicas y sus secretos. Sobre todo si se trata de **Kurumi** y **Manami**, a lo que **Kyosuke** se opone totalmente.

Akane & Kazuya

Los terribles primos de **Kyosuke**, al ser familia de su madre, no se apellidan **Kasuga**, pero tienen los poderes de la familia; así, **Kazuya**, con tan solo cinco años, ya es un potente *telépata* y **Akane**, de la misma edad de **Kyosuke**, tiene la habilidad de crear ilusiones y tomar el aspecto de quien ella quiera... desde que conoció a **Madoka**, tiene una tremenda debilidad por ella. Esa exagerada adoración por **Madoka** -origen del rumor sobre su lesbianismo- procede, según el autor, de una fase de admiración adolescente, de búsqueda de un modelo al que seguir. **Kazuya**, por su parte, ha puesto en apuros a su primo con su terrible habilidad para leer mentes e incluso cambiar cuerpos.



Akane

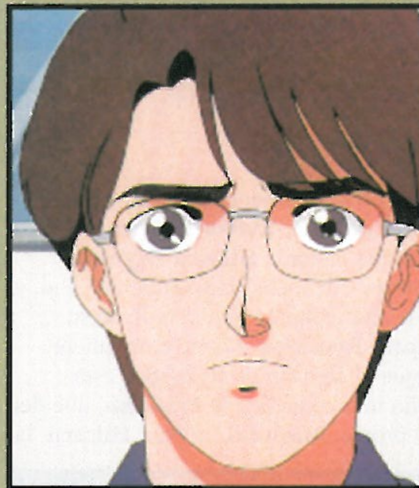
Master



El dueño del **ABCB**, un hombre que ronda la treintena y dueño del bar donde los protagonistas de la serie trabajan a veces a tiempo parcial. Todos le llaman **Master**, que es como se llama a los dueños de los bares en **Inglaterra**, podríamos traducirlo por **Jefe**, que es como a veces pedimos nosotros las cañas. (Eh, **Jefe**, ¿me cobra?)

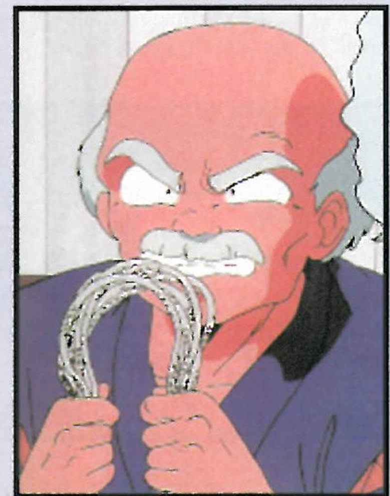
Takashi Kasuga

El padre de los **Kasuga**, fotógrafo profesional con cierto nombre. Ha expuesto algunas veces y su especialidad son los paisajes.
Le trae de cabeza tener hijos con poderes especiales, que heredaron de su fallecida esposa, **Akemi**, a la que conoció en una salida que hizo a las montañas del centro de **Japón**. **Takashi** debe estar entrado en los cuarenta a juzgar por la edad de sus hijos.



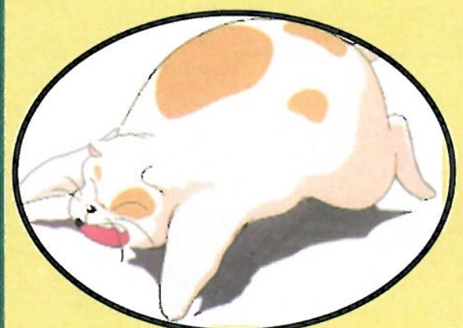
Los Abuelos

Viven en la montaña, donde **Takashi** conoció a **Akemi**, y son amables y bondadosos, desgraciadamente, no dan mucho valor a los poderes que tienen y **Kyosuke** se las desea para que no los muestren en público. Algunas situaciones verdaderamente sorprendentes, las provoca el abuelo con sus poderes y sus objetos mágicos.



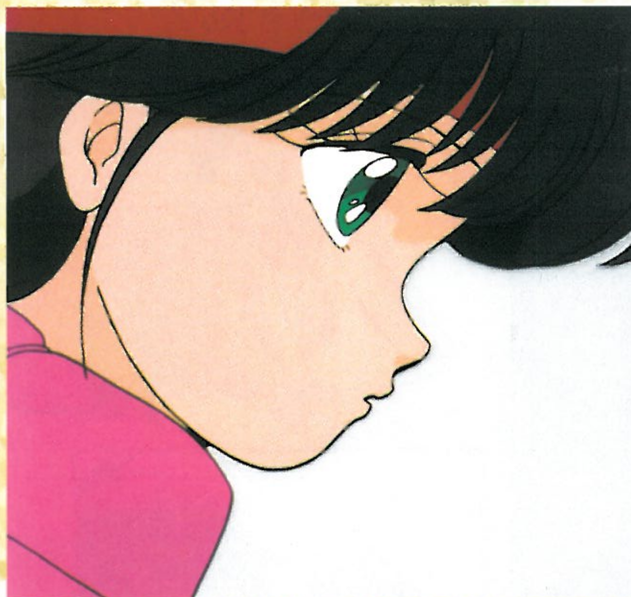
Jingoro

El hermoso gato de los **Kasuga**, martirizado por las gemelas y doblado por **Kenichi Ogata. Jingoro** -**Hércules** en la versión española- siempre trata de escapar de casa de los **Kasuga**, harto de los abusos de las gemelas. Otros opinan que los **Kasuga** adoptaron a **Jingoro** al llegar a la ciudad, ya que en el ep. 48 se ve a la **Madoka** del pasado acariciando un gatito muy similar a **Jingoro**. Gordo y comodón, no es lo bastante atrevido para huir definitivamente.



El Manga

Kimagure Orange Road consta de 18 volúmenes recopilatorios que fueron reeditados en 1993 en diez volúmenes de lujo, encuadernados en rústica formato *wideban*, en tapa dura, con ilustraciones nuevas a cargo de **Matsumoto**.
El manga se inicia en 1984 con **Kyosuke** y **Madoka** con catorce años y acaba en 1988 con ambos teniendo 18 años; los dos han nacido en 1969 y **Hikaru** en 1971. En cambio, la serie de TV, se inicia en 1987, con **Kyosuke** y **Madoka** con quince años y acaba con ambos rondando los dieciséis, cuando se besan bajo el árbol, momento que, en el manga, ya tienen diecisiete, condensando la historia en un sólo año. En la película, para liar más la madeja, a pesar de que tiene lugar tan sólo unos meses después del final de la serie, **Kyosuke** y **Madoka** tienen dieciocho años, es decir, los productores deciden regresar a la línea temporal del manga. Eso se aprecia cuando en la máquina de fotos tipo carnet, **Kyosuke** y **Madoka** hablan del año en el que nacieron refiriéndose a 1969.





Edición Japonesa de KOR

Las nuevas novelas de **Matsumoto** presentan a **Kyosuke** y **Madoka** con 22 años en 1994, retomando la línea temporal de la serie. De todas formas, la mayoría de los fans aceptan como fecha estándar la del manga, 1969, como el inicio de las vidas de los protagonistas de **K.O.R.** En ambos casos, **Hikaru**, **Yuusaku**, **Kurumi** y **Manami** son dos años menores que los protagonistas principales. El manga contiene muchas más historias que el anime ya que cubre cuatro años de la vida de sus personajes.

EL ANIME DE K.O.R.

En la pantalla, consta de un programa piloto, con diferente doblaje; 48 episodios de la serie de televisión; un especial de 40 minutos llamado "**Tanabata Special**" emitido (entre los episodios 13 y 14) en las fiestas de **Tanabata** del año 1.987. Un capítulo de 60 minutos, llamado por los fans "**Episodio 49**", constituido por los mejores momentos de toda la serie y emitido tras el episodio último, presentando además la serie que sustituiría a **K.O.R.**, "**Moeru Oniisan**", 8 **OVA's**, capítulos nuevos, pensados para su edición directa en vídeo doméstico y dos películas. Una titulada **"Ano Hi Ni Kaeritai"**, realizada en 1.988 como continuación de la serie de **T.V.** y otra, estrenada en la Navidad del año 1.996, basada en la novela de **Matsumoto "Shin Kimagure Orange Road"**. Por último, existe una cinta de video-clips musicales protagonizados por los personajes principales de **K.O.R.**



Edición en castellano de Norma Comics

Staff Creativo

La animación fue realizada por el **Studio Pierrot** para la **Toho Company Ltd**. Por parte del **Studio Pierrot** estuvo a cargo de la producción **Reiko Fukakusa** y, en nombre de **Toho**, figuró **Haruo Sai.** Basada en una selección de capítulos del manga de **Matsumoto**. Fue dirigida por **Naoyuki Yoshinaga, Takeshi Mori, Kooichiroo Nakumura** y **Tomomichi Mochizuki**, que dirigieron alternativamente distintos capítulos y **OVA's** de **K.O.R.**.



Tiene principal importancia el guionista de la serie, **Kenji Terada** que, apoyado por **Isao Shiruya**, aporta toques de simpatía, como dar importancia a los personajes **Umao** y **Ushiko**. El exquisito diseño de personajes corresponde a **Akemi Takada** (**"Patlabor"**, **"Maison Ikokku"**, etc.). La música fue de **Shiroo Sagisu**. El director de animación fue **Masako Gooto**. El director artístico fue **Satoshi Miura**. Los directores de fotografía fueron **Toshikazu Komatsu** y **Jin Kaneko** y el director de audio fue **Noriyoshi Matsuura**.

Para la película, **Hideo Kawano (Toho)** y **Reiko Fukasuka (Pierrot)** como productores, eligen al director **Tomomichi Mochizuki** y los diseños de **Akemi Takada**, además del resto del equipo técnico de la serie, creando la amarga delicia que es **"Ano hi ni kaeritai"**. Curiosamente, tanto director como guionista estuvieron de acuerdo en eliminar toda referencia a los poderes de **Kyosuke** y **Yuusaku**, a fin de darle un tono más realista y más centrado en la terminación del triángulo.

IZUMI MATSUMOTO

-AUTOR DEL MANGA-



Izumi Matsumoto llegó a **Tokyo** dispuesto a comerse el mundo como batería de un grupo de rock, pero para ganarse las lentejas comenzó a dibujar historias cortas de manga. Esa serie de trabajos cortos, al comienzo de la década de los ochenta, los realizó para el magazine **Shonen Jump** con títulos como "**Heart Of Saturday Night**", "**Panic On Orange Street**" o "**Ikinari Kinsei Patrol**". En Octubre de 1984, comienza a publicarse en el mismo medio, **"Kimagure Orange Road"**, obra que le consagra como dibujante de manga. Aquellos primeros trabajos se han recopilado posteriormente en un volumen titulado **"Graffitti"**. Desde que finalizó **K.O.R.** en 1988, tan sólo ha realizado otro manga, "**Sesame Street**", compuesto de cuatro volúmenes recopilatorios, centrándose sobre todo en las nuevas tecnologías aplicadas al manga. Así, forma a principios de los noventa **"Genesis Digital Publishing"**, donde desarrolla sus ideas para dar salida a mangas editados en CD-ROM. Junto a **Kenji Terada**, el guionista de la serie, da salida a nuevas historias de **K.O.R.** en formato de novela, habiendo realizado tres hasta este momento. Ha realizado también el diseño de personajes del videojuego "**Angel Graffitti**".
A través de **Génesis Digital**, lleva editados cinco volúmenes de un manga en CD-ROM titulado **"Comic On"**, donde ha vuelto a retomar las historias de **K.O.R.**, junto a nuevas creaciones como **"Black Moon"**, donde una chica motorista y rebelde llamada **Kuonji Hara**, atraviesa una puerta dimensional y llega a un extraño mundo de espada y brujería, donde se mezclan elementos de la época de la revolución industrial con caracteres futuristas; parece ser que este manga se va a editar en papel a través de **"Comic Gamma"**. Encontramos un nuevo triángulo amoroso en el manga **"Apples"** además de una divertida autoparodia titulada **"Kappa-neko"**, una especie de demonio gatuno que es como se caricaturiza el propio **Matsumoto**.
El último trabajo de **Matsumoto** es un manga titulado "**Magical Power Mako**", que nos cuenta la historia de **Mako**, una chica del año 3.030 que *cyberviaja* al 2.030 justo en el momento en el que una policía, **Azusa**, es asesinada durante una *cyberincursión*. De pronto, las personalidades de **Mako** y **Azusa** se comprimen en el cuerpo de esta última y dos personalidades diametralmente opuestas han de compartir un solo cuerpo y el amor de un solo hombre.

CRONOLOGÍA K.O.R.

Podemos compilar una **cronología de K.O.R**. partiendo de algunos de los sucesos más importantes de las serie:

1969	25 de Mayo	nace **Madoka Ayukawa**.
	Noviembre	nace **Kyosuke Kasuga**
1971		nace **Hikaru Hayama**
1976	Abril	**Madoka** y **Kyosuke** comienzan sus estudios.
1982	Primavera	**Kyosuke** viaja en el tiempo; se encuentra a una **Madoka** de 12 años.
1984	Abril	**Madoka** y **Kyosuke** se conocen en una escalinata.
1988	Verano	**Madoka** y **Kyosuke** se preparan para el acceso a la Universidad y **Kyosuke** corta con **Hikaru**.
1989	Febrero	**Madoka** y **Kyosuke** aprueban el acceso a la **Universidad Wakeda**.
1992		**Hikaru** aprueba la secundaria y vuela hacia **NYC**.
1994		Tienen lugar los sucesos que narra la primera novela de **Shin-KOR**.

AKEMI TAKADA

-Ilustraciones y diseños para el animé-



Es la diseñadora de los personajes de **K.O.R.** para la serie de animación y la principal responsable del tremendo atractivo que tiene esta serie. **Takada** nació en Tokio un 31 de marzo de un año que ella misma se ha encargado de ocultar. Desde la escuela se destacó por sus estupendos dibujos y pronto se graduó en arte por la Universidad de Tama. En 1.976 comienza a trabajar en Tatsunoko Productions, siendo su primera misión el diseño de personajes para la serie **"Ippatsue Kanta-kun"**, pero es en 1.983 cuando alcanza la fama gracias a su trabajo en **"Urusei Yatsura",** conocida aquí como **Lum** y basada en un manga de Rumiko Takahashi. Tras terminar su obra en la serie **"Creamy Mami" (El broche encantado)** y **"Maison Ikkoku" (Juliette Je T'aime)** recibe el encargo de diseñar los personajes de **Kimagure Orange Road**, realizando uno de sus mejores y más conocidos trabajos. En 1.988 realizaría los diseños de la serie **"Patlabor",** el último cometido por encargo que realizó **Akemi Takada**, ya que inmediatamente se integra como socia de la productora "Studio Headgear", fundada por Masami Yuuki -el autor del manga de Patlabor- y Yukata Izubuchi. Otros componentes del equipo son Shoji Kawamori (Macross), Mamoru Oshii (director de "Ghost in the shell") e Ito Kazunori, ex-marido de Akemi y guionista de "Ghost in the Shell". Akemi vive en Tokio con su familia y sus dos gatos. Tiene una hermana que también es ilustradora y le encanta bucear y montar a caballo. Como artista independiente ha realizado diversas exposiciones, la última en Tokio en 1.995, titulada "Prosit! Kanbai"; libros de ilustraciones como "Tir na Sorcha", "Misty Orb" o "Crystella" y numerosas ilustraciones para novelas, libros y revistas como "Dragon Magazine". Recientemente ha realizado el diseño de personajes de su primer videojuego, para la Playstation de Sony, se trata de "Misa`s Magic Tale".









TSUKASA HOJO SPECIAL ILLUSTRATIONS



Portada del Art-book



Tsukasa Hojo

Nos encontramos ante un libro que quizá muchos de vosotros conozcáis precisamente por su autor: **Tsukasa Hojo**, autor de **City Hunter**, cuyo *anime* ("**Cazador**") se emitió en estas tierras hace ya algún tiempo.
El libro data del año 91, no es nuevo, pero los que disfrutásteis con las portadas de **City Hunter** cuando se editaba dicho manga aquí en España sin duda os deleitaréis con el presente art-book.

En él se recogen las ilustraciones que hizo **Tsukasa Hojo** para **City Hunter** y **Cat's Eye**, otra de sus obras que tuvo versión animada y recientemente un filme de imagen real. El libro empieza como si se tratase de una visita a un museo con **Ryo Saeba** como visitante, por supuesto, persiguiendo a las bellas señoritas expuestas en los cuadros y huyendo de una enfurecida **Kaori** que lo persigue con un enorme mazo y con muy malas intenciones.
El libro está dividido en secciones diferenciadas: **Ryo** y **Kaori**, con portadas de los volúmenes de manga y otras ilustraciones adicionales en las que aparecen juntos los dos personajes; **Splash 1~2** son dos historias que Hojo realizó exclusivamente para los especiales de Jump y que nada tienen que ver con **City Hunter** (más adelante encontramos imágenes de **Splash 3~4**); **City Hunter 2&Guests** (con una insinuante portadita a carboncillo) son ilustraciones recopiladas de la revista semanal **Shonen Jump** en la que se editaba la serie y en las que **Ryo** aparece junto a hermosas señoritas; **Making of Illustration**: el maestro **Hojo** revela sus secretos y nos cuenta cómo realizar la ilustración de la portada en 26 pasos; la cuarta parte del libro está dedicada a **Cat's Eye** (en la segunda ilustración podréis ver un *crossover* con un **Ryo Saeba** ataviado con el ajustado uniforme de las chicas) y en ellas podemos destacar los sencillos pero efectivos fondos realizados con aerógrafo. Cabe destacar la sección "All characters" en la que encontraremos a los protagonistas de sus historias cortas.
Por último está una entrevista con el autor titulada **"Tsukasa Hojo: the world"** en la que si no sabemos japonés, al menos podremos verle la cara a **Hojo**.

Editado por **Shueisha** en la colección de libros **Jump Comics Deluxe** en el año 1.991 la primera edición y en el año 1.997 la segunda. Su precio es de 1.020 yenes (2.800 ptas).
Este Art-book tiene muchos puntos para estar en la biblioteca de muchos otakus:

- Por ser conocidísimo su autor.
- Lo acostumbran a tener en las librerías especializadas (no es un ejemplar raro).
- Su gran calidad.
- Su precio (mucho más asequible que otros libros de la misma extensión y mismo precio en yenes).

Altamente recomendable.

Mary Molina



PQ-ANGELS



"El nuevo manga de **Naoko Takeuchi**". La verdad es que esta señorita no dibuja nada desde que entregó el cuarto capítulo de **PQ Angels** en diciembre del año 1.997. De acuerdo, no es un manga comparable a **Sailor Moon** y el hecho que las protagonistas sean en realidad cucarachas extraterrestres no debió encandilar demasiado a los fans de **Takeuchi** en Japón. Con el poco material que hay de este manga (4 capítulos publicados en la revista Nakayoshi desde el mes de spetiembre del 97) os ofrecemos este mini-reportaje.

ARGUMENTO

La historia nos situa en el año 1.999. **P-KO** y **Q-KO** son dos extraterrestres de la raza **Fuiren** (son cucarachas) que son enviadas a la Tierra con un secreto propósito. Ellas deberán adaptarse al nuevo entorno que las rodea y adoptar un aspecto humano y, lo consiguen besando a un humano (o sea, como cucarachas deben besar a un humano para convertirse ellas en humanas).
P-KO y **Q-KO** pertenecen al cuerpo de protección de la reina **Anko** que recibe el nombre de **Orc Halberd Oniwaban**.
Como humanas se incribirán en la Academia Privada **Koganemushi** bajo los nombres de **Piko Rakkasei** (P-KO) y **Kyuuko Niigauri** (Q-KO).
Los **Fuiren** tienen varias normas respecto a su trato con los humanos y una de ellas es no enamorarse de ninguno de ellos. La pobre **P-KO** no podrá evitar enamorarse de un compañero de clase, **Ouji Hagemashi** (su vecino) el único que se da cuenta que ellas son en realidad seres de otro planeta (pero no que sean cucarachas).
Como en la mayoría de mangas, la Tierra siempre sufre toda clase de amenazas que provienen de los más variopintos enemigos (en este caso, extraterrestres) y **PQ**-Angels no iba a ser una excepción. Nuestras dos extraterrestres se convertirán en heroínas para proteger el planeta en el que se encuentran. Su grito de guerra para transformarse es:
-P!!
-Q!!
-Warning Color Mode!!
(Juntan las manos y se besan)
-Fuiren Aura! Metamorfosis!
Para volver a su forma de insecto besan un brazalete del que nunca se separan.
Y en cuatro capítulos poca cosa más ha sucedido.

Personajes secundarios:

Cómo no, P-Ko y Q-Ko han hecho muchos amigos humanos entre los que se encuentran **Cecile Torikabuto, Kuria** y **Sunia**.

Cecile Torikabuto: es una hermosa modelo, muy coqueta, cuya fotografía aparece en los vasos de ramen. Cree en los extraterrestres y es aficionada a hacer predicciones y al ocultismo.
Kuria: muy asustadiza y algo histérica, espera la llegada de "su príncipe". Es una buena amiga.
Sunia: la más loca de todas. Le va la acción, le encanta besar a la gente (chicos o chicas, le da lo mismo, es más, piensa que P-Ko es muy atractiva). No se asusta de nada y se interesa por todo aquéllo que no conoce.

La reina Anko: vive en el Castillo de **Fujiyama**, que está detrás de una enorme montaña. Ella cree que sólo la pueden visitar aquéllos que hayan eliminado todas sus pasiones (pero le encantaba recibir a **P-Ko** cuando le traía comics). Su mascota es un dragón al que llama **Yamato**, que la protege. Actualmente desaparecida, se sospecha que puede haber sido raptada por el demonio **Pyrethrum**. P-Ko y Q-Ko deberán buscarla en la Tierra y encontrarla.


Naoko Takeuchi

Yamato: ahora que no está la reina, este dragón se ha convertido en un animal solitario que sobrevuela el Castillo de **Fujiyama** con un lamento en su rugido.

General Paichuu: es el superior de P-Ko y Q-Ko y se le reconoce por su aspecto de "típico alien" de ojos grandes y negros, cabezón y con manos a lo **ET**. Es el cabecilla del cuerpo especial de Orc Halberd Oniwaban. Vive en otra dimensión y se comunica con P-Ko y Q-Ko a través de un portal dimensional.

Honey: antigua sirvienta de la reina Anko. Su aspecto es el de la típica estatuilla de piedra de los monasterios (la cabeza redonda sin cabello y con los ojos negros y redondos). Ahora acompaña algunas veces a P-Ko y Q-Ko protegiéndolas si es necesario. Cuando vuelven de una misión les prepara té de bambú.

Pyrethrum: esta planta carnívora que devora insectos es el mayor enemigo de P-Ko y Q-Ko. Ansía la gema de la constelación Camelopardalis (de la jirafa) cuyo poder le haría el amo del mundo. Envía a sus alidados (que tienen nombres de elementos químicos usados para fabricar insecticidas como **Cyanophos**, **Bromophos** o **Prothiopos**) a la Tierra para buscar dicha gema y para que se deshagan de P-Ko y Q-Ko.

Esperamos que **Takeuchi Sensei** continue dibujando manga y que lo haga pronto.
Si queréis podéis escribir a la siguiente dirección:
Ms. Naoko Takeuchi
c/o Nakayoshi Henshuubu
Shishobako 91
Akasaka Yuubinkioku, Tokyo
107-91 JAPAN

Mary Molina

PERSONAJES



P-Ko-Ficha técnica
Nombre en clave: P
Motes: Peanut o Plum
Nombre terrestre: Piko Rakkasei (Piko chan)
Símbolo: corazón
Edad: 14 años
Cumpleaños: 3 de marzo
Grupo sanguíneo: O
Poderes: se transforma de Fuiren a humana y de humana a super-heroína.
Objetos: brazalete y pistola de burbujas.
Le gusta: la comida humana, explorar la Tierra, estar con los amigos y en especial, con Ouji Hagemashi.



Q-Ko-Ficha técnica
Nombre en clave: Q
Motes: Kiuuri o Quiche
Nombre terrestre: Kyûko Niigauri (Kyûko chan)
Símbolo: estrella
Edad: 14 años
Cumpleaños: 12 de diciembre
Grupo sanguíneo: AB
Poderes: se transforma de Fuiren a humana y de humana a super-heroína, atacar a sus enemigos usando conjuros en varios idiomas arcaicos.
Objetos: brazalete y ratón.
Le gusta: es mucho más seria que P-Ko y más reservada. No se saben sus gustos.


Ouji


Sunia


General Paichu


Cecile


Umeko

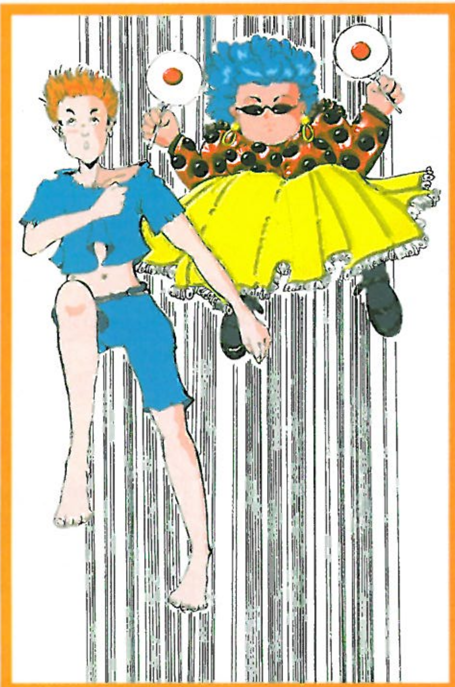

Honey

La Ciudad del Premio Naranja



Hace mucho, mucho tiempo había una ciudad única, ideal, preciosa. Sus ruinas eran el refugio perfecto de las almas que la habitaban. Era una ciudad como pocas, ilustre y admirada por los tiempos de los tiempos, amén. Los edificios más admirados eran aquellos que por sus imperfectas formas, la gente se moría por vivir en ellos. Morían de verdad. A unos les encantaba observar el exterior a través de las grietas de las paredes; a otros, estas mismas grietas les ofrecía la ventilación y la luz que las perfectas ventanas acristaladas con lunas negras les impedían ver y airearse. Incluso, había vecinos cuya única ilusión era morir cayendo por esas escaleras carentes de escalones. Cuando deseaban bajar a la calle, simplemente se tiraban a través de los agujeros y hendiduras de las paredes. En ocasiones, también tiraban a los demás (los más *tiquismiquis* decían "empujaban").

El gas corría libremente por las estancias haciendo más soporífera la vida de las gentes, cuando no los derretía en infernales fuegos, propios de la antigua **Charleston** en ***"Lo que el viento se llevó"***. (Para los amantes de las versiones originales ***Gone With The Wind***). ¡Qué divertido era ver explotar casas y edificios continuamente! ¡No había nada como respirar continuamente el saludable olor a gas butano! Y cuanta más destrucción, más fiestas se celebraban para conmemorar dichos episodios. Había que cumplir con las estadísticas de mortandad, y éstas eran ocasiones especiales, pues con una sola explosión se podían añadir varios cadáveres a las siempre listas abiertas del censo del Ayuntamiento.



¿Y qué decir de los pisos? Por ellos, los niños pequeños aprendían a nadar, a chapotear y a ahogarse sin compasión en las aguas que corrían libremente, a borbotones, a raudales fuera de sus tuberías y que inundaban continuamente casas, locales, garajes, sótanos, y hasta calles, avenidas y algunas plazas. Un día sin un bebé ahogado era como un día sin tormenta. ¡Un día inútil y desaprovechado!

La gente acudía a sus centros de trabajo en coches particulares especialmente diseñados para estrellarse por la mala pavimentación, los terraplenes, y los pozos y claraboyas del subsuelo que se dejaban abiertos de forma permanente. El uso de los transportes públicos acarreaba multas; y el abuso de ellos, bajada de impuestos lo que estaba muy mal visto. Los distritos de la ciudad competían a ver cuántos vehículos eran capaces de absorber cada mes. Entendiéndose por "absorber" todos los que desaparecían por los agujeros, los que se espachurraban y los que se incendiaban en llamativos y caloríficos accidentes.

Los niños resbalaban y sufrían notables caídas saltando por la calzada repleta de baches, fisuras, hendiduras, rendijas, resquebrajaduras y grietas. Cuando no con montículos y obstáculos varios, como piedras, pieles de plátano y otras asquerosas frutas, barro resbaladizo, cacas varias, etc. ¡Y no digamos los viejos! Por cada niño descalabrado, había tres viejos que pasaban a mejor vida. ¡Qué gozada de ciudad! ¡Eran la envidia de todo el país y de todo el mundo! Sus planes de mortalidad eran continuamente revisados, ampliados e instalados a lo largo y ancho del planeta.

Las mujeres volvían de la compra con las bolsas llenas de latas vacías, fruta pocha, carne podrida y pescado putrefacto, todo ya roído por las alimañas antes (en tiempos prehistóricamente remotos) llamadas animales de compañía, como perros y gatos. Los cerdos pululaban por las calles y edificios comiéndose todo a su paso. Los buitres, hienas y demás carroñeros también.

-Mamá, mamá, ¿me comprarás un perrito?
-No, hijo, no, los perros no son buenos, mejor un escorpión que te pique y te envenene ¿te parece?
-¡Sí, sí, mamá, qué bien!

Las bocas contraincendios eran fuentes naturales de agua que surgían del subsuelo negras y contaminadas:

-*¡Uhm! ¡Qué buena está!* -se oía decir a menudo a los jóvenes, que se secaban las comisuras con la bocamanga de su jersey- *¡Nunca antes habíamos disfrutado de un agua como esta!*

Los enfermos, cuanto más enfermos estaban, mejor. Era una mancha imborrable en el curriculum disfrutar de una salud envidiable. Enseguida se era sospechoso de algo. A los sanos se les veía con inquina y les costaba más encontrar un puesto de trabajo. Y el que lo tenía no aspiraba a subir en el escalafón. ¡No se atrevía! Los enfermos mandaban, y sólo los muy graves llegaban a ocupar los puestos de dirección en las grandes empresas, tanto públicas como privadas.

No cabe decir que los gimnasios, instalaciones deportivas, centros de salud, balnearios, hoteles de reposo, y demás injundias por el estilo, estaban totalmente fuera de la Ley.

Y... y los días se sucedían, degradándose de tal manera la ciudad, las calles, los edificios, los animales, las plantas y las gentes que ya nadie recordaba cómo era en la antigüedad el mundo bárbaro. Hasta en los libros escolares había desaparecido esa lección.

Las plazas no existían, los stops de los cruces eran interpretados como stop a la vida, y como las normas de tráfico y de circulación se habían de obedecer, que si no multa, cada vez que un automóvil se encontraba con una señal de stop, el conductor apretaba el acelerador hasta chocar con otro vehículo o con un muro construido a propósito. El stop hacía tiempo que se interpretaba como "Prohibido pararse". Y la gente era feliz de morir cumpliendo las Ordenanzas Municipales.

Igual pasaba con el campanario de la Iglesia. Cuando tocaba una campanada, saltaba una persona; cuando tocaban dos campanadas, saltaban dos personas; cuando tocaban tres campanadas, tres... y así, sucesivamente, hasta doce, y vuelta a empezar con el uno. Y el pueblo se peleaba por ser obediente al mandato de Dios, y como Dios dijo: *"Cuando os llame, acudid"* (o algo parecido), pues el pueblo de Dios se moría por obedecer:

-¡Que el campanario toca a 6! -Y seis obedientes discípulos y creyentes acudían a la llamada de su Iglesia de tirarse desde lo alto del campanario a la batequeada plaza. Los ateos, como desde el principio de los tiempos, seguían sin querer saber nada del asunto. Y los agnósticos, pues se abstenían, como siempre.

Por otro lado, los cadáveres se iban acumulando al pie del campanario, y eran ya una montaña de cuerpos ¡algunos desmembrados y todo, que era un honor y un gozo verlos!. Tan alta llegó a ser la montaña, que hubo un momento que ni se mataban, pues caían sobre blandito. ¡Qué lástima!.

Dicha montaña de cadáveres tenía múltiples usos: Los niños subían y bajaban por ella como si fuera una atracción de feria. No les gustaban los nuevos columpios que el Alcalde hizo colocar en la Plaza Nueva. No estaban lo bastante sucios ni rotos como para que pudieran partirse la crisma fácilmente. *¡Eran un aburrimiento!* -protestaban.
Por otra parte, los profesores de Medicina enseñaban a sus alumnos las formas más crueles de desmembrarse con una caída, ofreciendo sus consejos a los creyentes que esperaban su turno para subir a la torre, y éstos, obedientes y felices por ser buenos cristianos y, asimismo, cumplir con su deber cívico de poder servir de ejemplo para sus congéneres, procuraban tirarse de la torre de la forma más adecuada para que sus cuerpos quedasen destrozados e irreconocibles.

Todo se aprovechaba en esta ciudad. Sus cabezas, las cabezas de los muertos se entiende (¡no vayan a pensarse!), con sus diferentes muecas de horror, espiritualidad, terror, alegría, calma, enfado, extrañeza... eran plantadas en los jardines para ejemplo de los ciudadanos; la sangre servía para tachar los letreros obscenos que decían, por ejemplo: *"Haz el amor y no la guerra"*, *"Muere en tu cama con dignidad"*, *"No pises el césped"*, *"Haz el bien y no mires a quién"*, secuelas de los pueblos bárbaros que antiguamente ocupaban el lugar.

Actualmente, la política oficial luchaba por erradicar tamaña incultura, educando a sus ciudadanos con lemas comprensibles en el mundo de hoy: *"Muere cumpliendo las ordenanzas"*, *"Haz uso de los servicios públicos: tírate por los agujeros, pozos, grietas, campanarios, escaleras, etc. destinados a tal efecto"*, *"Los cruces peligrosos están para que los uses ¡no los desaproveches!"*, *"Haz buen uso de los transportes públicos: úsalos sólo en caso de necesidad"*, *"El ejercicio es bueno para la salud: aprovecha las ofertas de esta temporada en deportes de aventura como puenting sin cuerda y rafting sin balsa"*, *"Dormir y descansar producen stress y ansiedad: procura enfadarte con tu jefe, colegas, clientes, mujer e hijos"*.

De esta forma, la ciudad, año tras año, ganaba todos y cada uno de los **Premios** y **Homenajes** que el país ofrecía a la ciudad más guay:

-Premio Relax a la Ciudad Ideal
-Diploma de Lujo al Mejor Plan de Mortalidad
-Homenaje a la Ciudadanía Ejemplar
-Copa Cascabel de Serpiente a la Fauna Más Autóctona
-Gran Copa de Oro al Diseño Urbanístico
-Bula Papal al Creyente Sacrificado
-Laurel Perfumado al Cadáver Más Putrefacto...



Aunque el premio más codiciado de todos era el **Premio Naranja a la Gran Ciudad Asquerosa**.

Pero nada es eterno, y este ejemplo de mortificante ciudadanía e ideal de urbe acabó. Un día, una gran desgracia se cernió sobre la ciudad, aunque sus habitantes no se percataron de la tragedia hasta que todo hubo pasado. No se trataba de perder uno de sus codiciados galardones, no. Se trataba de que se dirigía a la ciudad uno de los huracanes más furiosos, destructivos y temibles. La noticia se dio por radio y televisión varios días antes. Con alegría se prepararon grandes festejos para recibirlo, pues cuanto más peligroso, depredador, devastador y asesino era, más contentos se ponían los habitantes de la ciudad ejemplar.

Sin embargo esta vez, el huracán que llegó arrambló con la ciudad, y, desgraciadamente, taponó todos los agujeros, grietas y pozos; enderezó los edificios; obturó las bocas contraincendios; cerró las tuberías del gas; limpió las paredes sacando a relucir los antiguos lemas; echó al suelo los carteles actuales (incluso los stops); sacudió a las gentes borrando de sus caras el llanto y el dolor, y convirtiendo sus semblantes en caras alegres y rebosantes de salud; enderezó caminos, carreteras, aceras, puentes, servicios, escaleras, colegios, casas, rascacielos, tiendas de comestibles y jardines y... con toda su furia sacó a relucir la ya tan decrépita y olvidada ciudad del pasado, la ciudad bárbara.

Las señales de tráfico recobraron sus primitivos significados, el campanario tocaba a las horas del rezo y no a las horas de difuntos, las escaleras ofrecían peldaños iguales y firmes, y las paredes amanecieron erguidas, limpias, fuertes y uniformes. Las ventanas se abrían de par en par, y los cristales eran más transparentes que el agua de lluvia ya dulce y no ácida. ¡Ah, y se olía a flores! ¡Qué olor más extraño! Los perros y gatos volvieron con sus dueños, y murieron los buitres, escorpiones (el niño aquel, lloró), hienas, ratas, cerdos y culebras.

Los ciudadanos morían de viejos o de puro aburrimiento, y se enterraban en cuidados y pulcros cementerios construidos para dichas ocasiones, olvidando la tan sana costumbre de dejar los cuerpos al aire.

El huracán destruyó en unos minutos lo que tanto esfuerzo, sudor y lágrimas se había construido a través de los siglos. Y por supuesto, al año siguiente, la ciudad sólo ganó un único premio: **Premio Limón a la Ciudad Más Limpia.** *¡Aggh!.*

Pero en este mundo no hay nada que no sea subsanable, y tras el paso del huracán que dejó a la ciudad tan limpia, ordenada, pulcra y cívica, se la declaró zona catastrófica, recibiendo poco después múltiples y millonarias subvenciones en dinero y armamento para volver a convertirla en la ciudad ejemplar y asquerosa que había sido hasta la desgraciada arribada del huracán. Labor ésta, por cierto, ardua y difícil, y a la que se unieron ayudas internacionales y ONG's varias.

Lola Pérez

ES FIESTA !!!

OTSUKIMI

Ilustración original de Shozō Somekawa

Los japoneses tienen la vieja creencia que los habitantes de la luna son lindos conejos, nada más y nada menos que de color rosa. En la festividad de Otsukimi (usando "O" como partícula honorífica y "tsuki" como traducción de luna) se bebe sake y se come unos característicos dulces de arroz, veamos el origen de todo esto.

La leyenda de Chang-O

La luna ha inspirado muchas historias que han desembocado en fantásticas leyendas como la de **Chang-O**, de origen chino.
Se cuenta que hace miles de años, la **Tierra** sufría grandes desgracias climáticas por culpa de los 10 soles que salían cada día. Estos eran los 10 hijos del **Emperador Jade** (al nacer sus hijos les ordenó que fueran soles para poder viajar con ellos y traer el bienestar). Los soles tenían que visitar el cielo alternativamente, uno detrás de otro, pero desobedecieron a su padre saliendo los 10 a la vez cada día, según ellos se aburrían.
El **Emperador Jade** pidió consejo al dios **Hou Yi** sobre qué debía hacer para devolver la frescura y la vida a la **Tierra**, cuyos ríos estaban secos y cuya superfície estaba yerma. **Hou Yi** habló con los soles y les pidió que siguieran las órdenes de su padre, pero ellos no cedían, alegando que nada tenían que ver con los asuntos terrestres. Ante tal acto de rebelión, el Dios disparó a cada uno de ellos con su arco y flechas mágicas, abatiéndolos. Mas dejó a uno con vida para que diera vida a la **Tierra** y siguiera el ciclo día/noche. El **Emperador Jade** se enfureció por la muerte de sus nueve hijos y obligó a **Hou-Yi** y a **Chang-O**, la esposa del Dios (conocidos por su inseparable amor como "La Divina Pareja") a permanecer en la **Tierra**.

中秋節的神話 千古月魄同

Durante su estancia con los mortales, **Hou Yi** enseñó la arquería a los hombres, consiguiendo dos avanzados discípulos que eran **Fen Meng** y **Han Cho**. **Hou Yi** viajaba mucho solucinando algunos problemas de los mortales y se ausentaba muchos días, en los que su esposa se sentía sola y desgraciada por haber perdido los dones divinos de la inmortalidad y la belleza eterna. La pareja se distanció y **Hou Yi**, en uno de sus viajes conoció a la más hermosa de las mujeres mortales, **Mi Fei**, de la que se enamoró perdidamente. El esposo de **Mi Fei**, el Dios de las Aguas **Feng Yi** se enteró de la infidelidad de su mujer y se convirtió en dragón blanco con la intención de matar a **Hou Yi**. Éste hirió a **Feng Yi** en un ojo. La batalla llegó a oídos del **Emperador Jade**, que ordenó a **Hou Yi** no volver a ver más a **Mi Fei.**
Descontento con esta decisión, **Feng Yi** ordenó a los dragones de los nueve ríos que hicieran llover durante un mes entero, hecho que conllevó grandes desgracias a la **Tierra**.



También **Chang-O** supo que su marido le había sido infiel y discutía con él muchas veces, con cada enfado que tenía se hacía un poco más vieja. Instó a su marido a que buscase para ella una pócima para la inmortalidad y su esposo consiguió la pastilla de la vida eterna de la mano de la **Gran Madre** de las montañas de **Konlon.** La pastilla entera permitía volver al cielo y obtener los dones divinos, compartirla significaba obtener la vida eterna junto a la persona amada. Dicha pastilla debía tomarse el día 15 del octavo mes lunar (en conmemoración al cumpleaños del Dios de la Tierra **Tu-ti Kung**) para que hiciera efecto. Queriendo dar una sorpresa a su esposa, **Hou Yi** partió en busca de un secreto elixir de la inmortalidad para su esposa, y ésta, cuando preguntó al discípulo de su marido cuál era la causa de la ausencia de su esposo, creyó la mentira que **Fen Meng** le contó. **Chang-O** tomó la pastilla entera (creyendo que su esposo estaba con **Mi Fei**) y ascendió al cielo, pero los dioses la castigaron a morar en la **Luna** sola, por no haber compartido la pastilla con su esposo. En la **Tierra, Hou Yi** fue asesinado por sus discípulos después de haber roto éste su arco y flechas mágicas.

Instauración histórica de la fiesta

Fue en la dinastía **Tang** (618~906), en China, el día 15 del octavo mes lunar (el calendario chino se regía por días y meses lunares, dado que la Luna era símbolo de la fertilidad) se hizo oficial como festividad de la Luna. Se ha de tener en cuenta que en Oriente se rigen por el calendario lunar, o sea, un mes hacia atrás (aproximadamente) respecto a nuestro calendario solar.

Los dulces de la Luna

Sucedió durante la dinastía **Yuan** (1280~1368 DC) China estaba dominada por los mongoles. Los líderes de la resistencia china, que procedían de dinastía **Sung** (960~1280) planearon una manera de organizar un ataque sin ser descubiertos, para ello, durante la festividad de la Luna (en chino "Chung Ch'iu Chieh"), mandaron cocinar ricos dulces de harina con dátiles, alubias rojas y nueces en cuyo interior escondieron mensajes para dirigir el ataque contra los mongoles. Durante la noche del festival, se realizó el ataque, tras el que se instauraría la dinastía **Ming** (1368~1644). Hoy en día todavía se comen esos dulces en la festividad de la Luna para conmemorar ese hecho. Sus ingredientes siguen siendo los mismos aunque se han amasado nuevas modalidades para todos los gustos (de helado, de yogur, con setas, con té verde o rociados con un poquito de brandy). Incluso se les ha dado forma de fichas del popular juego Mah-Jong.



Mirar la luna en Japón



Esta fiesta llegó a Japón a mediados de la era **Heian** (794~1192) y la primera fiesta para mirar la luna se celebró en el año 909 el día 15 de agosto, cuando Kyoto todavía era la capital nipona.
Al principio mirar la luna en su fase más creciente, y por consiguiente, hermosa, era costumbre de nobles y se conocía con el nombre de "Chushu no Meigetsu"; asímismo la noche del día 15 de agosto se conoce con el nombre de "Jusan ya".
Hoy día las famílias comen los antes mencionados dulces con un poquito de sake y ponen en sus mesas sencillos floreros con plantas como ofrenda a la luna. Esta fiesta también se celebra en colectivos siendo la de "Kangetsue", (situada en el templo de **Daikakuji** en **Sagano**, **Kyoto**) una de las más famosas.

Mary Molina

"Patatas" de pan

Receta para cuatro cubiertos.



Oh! esta tarde vienen mis amigos a mi casa y no tengo nada para picar (y no tengo ni un duro ahora para ir a comprar nada...). ¿Qué hago?

Quizá más de una vez te hayas encontrado en esta situación, por eso te recomendamos una receta casera que ha sacado de más de un apuro a más de un japonés/a (es que son muy "apañaos").

Ingredientes

4 Rebanadas de pan de molde
Salsas preparadas:
1. Azúcar y salsa de soja
2. Ketchup
3. Mayonesa
4. Curry en polvo ("cubitos magi").



Cómo prepararlo

-Separar la "costra" del pan. Alisar cada rebanada con el rodillo de amasar hasta conseguir que no sobrepase los 3mm de grosor-
-Cortar la pieza en cuatro partes (cortar en diagonal para conseguir que las piezas tengan forma de triángulo).
-Empezar a calentar el horno (ponerlo a 120 grados).
-Sazonar cada trocito de pan con la salsa que desees (de las 4 que te hemos indicado al principio).
-Añadir un poco de sal a los trocitos sazonados con las salsas 2, 3 y 4.
-Colocar los trocitos en una bandeja y tostar en el horno cuando éste ya haya alcanzado la temperatura adecuada (120º).
-Cuando los trocitos tengan un saludable tono dorado retirar del horno. Mmmmm! qué ricos!





Mapo Atsuage

Receta para cuatro cubiertos.

Este plato es la variante Occidental del típico **Mapo tofu**, que lo acerca un poco más a nuestro estilo de cocina. Ahí va:

Ingredientes

Necesitaremos 2 bloques de **atsuage** rectangular (*tofu* ligeramente frito).
200 gramos de carne de cerdo picada.
1/3 de cebolla
1 diente de ajo.

Mezcla:
-Caldo de carne
-2 cucharadas soperas de ketchup
-2 cucharitas de vino blanco (seco)
-1/3 de cucharita de sal
-1 terrón de azúcar
-1 cucharita de Tabasco
-1 grano de pimienta negra (de la gruesa).

-Almidón (fécula) de patata y dos cucharadas soperas de agua
-3 cucharadas soperas de guisantes

Cómo prepararlo

1. Cortar el tofu en cubitos de aprox. un centímetro.
2. Trocear la cebolla y el ajo-
3. Combinar los ingredientes que forman la **mezcla**.
4. Verter agua hirviendo sobre los guisantes hasta que éstos se derritan.
5. Verter un poco de aceite en una sartén, añadir el ajo, la carne picada y la cebolla en este orden y freír.
6. Añadir los cubitos de tofu y freírlos un poquito más (cuidado con el tofu, que es muy frágil y se te puede romper mientras remueves los demás ingredientes; la gracia está en que permanezcan intactos).
7. Añadir la **mezcla** y dejar hervir. Añadir entonces las dos cucharadas soperas de agua junto al almidón de patata (o fécula); esto espesará la mezcla. Añadir los guisantes y remover. Dejar hervir unos pocos minutos y ya está listo para servir.

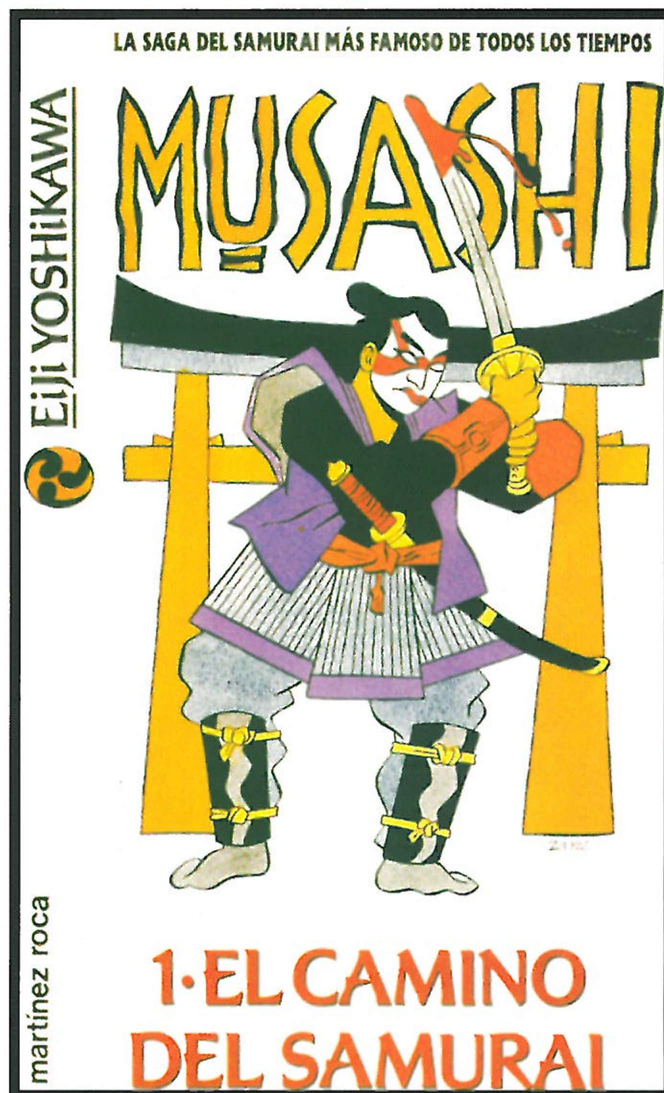
Buen provecho!





Eiji Yoshikawa. Primera parte.

MUSASHI



En España se han publicado dos obras de este escritor japonés, una es **Musashi** y la otra **Taiko**, ambas editadas por **Martínez Roca**. Hemos considerado interesante hablar de ellas por tratarse de dos novelas históricas que retratan bastante bien el período de las guerras del S. XVI en Japón. Estos libros actúan de forma complementaria entre sí; mientras **Musashi** nos enseña el pueblo, **Taiko** hace lo propio con la corte y la nobleza.

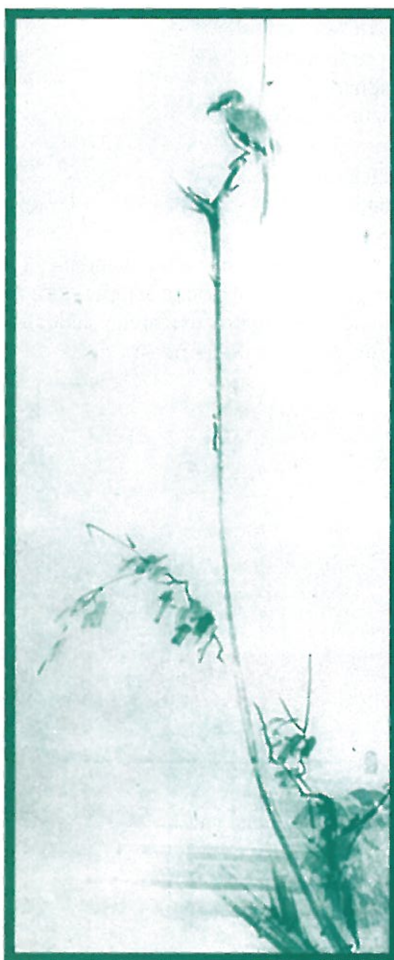
Argumento

El protagonista del primer libro es **Miyamoto Musashi**, héroe nacional japonés. La historia empieza en un campo de batalla, **Segikahara**. La guerra ha terminado y **Takezo** (antiguo nombre de **Musashi**) busca a su amigo **Matahachi**. Al encontrarlo vivo deciden volver a su pueblo "Miyamoto", no obstante algunos encuentros hacen que sólo Takezo regrese a su hogar. Tras ser acusado por la poderosa familia de Matahachi de haber corrompido a su amigo, decide huir y convertirse en Samurai, así que durante un cierto tiempo aprende a sobrevivir en la montaña, pero vuelve a ser capturado. El monje zen **Takuan** castiga severamente a Musashi pero también comprende su situación y lo libera a condición de que estudie durante 2 años a los antiguos filósofos.



Pájaro Solitario, Miyamoto Musashi.

Musashi termina por convertirse en un Samurai excelente, domina la espada y adquiere cultura.



Pájaro en una rama seca, Miyamoto Musashi.

Sin embargo, su afán de superación le obliga a batirse en duelo en numerosas ocasiones haciéndose enemigos en todo Japón: la escuela **Yoshioka** de **Kyoto**, el ronin **Sasaki Kojiro**... No obstante, se encuentra con otros problemas que le resultan más dificiles de solucionar que los duelos, como es el caso de **Otsu** (una muchacha de su aldea, ex-novia de Matahachi) que se ha enamorado de él y se empeña en seguirle. Las distintas vivencias de los personajes se enredan en una trama cada vez más interesante que concluye en un duelo entre **Musashi** y **Kojiro.** Un final excepcional, cabe decir... (aunque yo soy bastante raro para el tema de los finales).

Conclusión y comentario

Como todo héroe, Musashi es mitificado en esta novela, no todas las situaciones ocurrieron realmente. El verdadero Musashi debió ser un buen guerrero, además de un artista. Fundó una escuela de kendo con dos espadas, Niten (significa "dos cielos") y, pese a ser independiente, participó en alguna otra batalla, por ejemplo en la persecución y asesinato de 10.000 cristianos.

Es un libro muy interesante si te interesa la historia de Japón y sus tradiciones, además de una lectura muy amena.

(Continuará... con **Taiko** en Dokan nº6)

■ *Jorge Orte*

Este mes va de tiras, ahí van:

LA GRAN CAGADA

Hola. Me llamo David, tengo 21 años, soy dibujante de Manga, estoy como una cabra y soy el culpable de lo que viene a continuación.

Muchos se preguntarán, ***¿ Qué es esto de la Gran Cagada ? Aunque no lo parezca (ya que es demasiado exagerado) son historia verídicas que le han ocurrido al mendas. Una vez leídas las tiras cómicas, muchos pensarán: ¡ Qué mierda de vida !!, pero las cosas son así.*** Soy la persona más ***gafe en lo que a excrementos se refiere (y generalmente en todo lo demás también, aunque en menor grado) ... y ya corto que os acabareis cagando en mí.***

EL ORIGEN DE LA FOBIA

YO CONTABA CON 4 TACOS Y ESTABA PASANDO UNAS VACACIONES CON MI FAMÍLIA EN UNA PARCELA DE MIS ABUELOS



MI HERMANO, DE 2 AÑOS, TENÍA LA URGENCIA DE HACER SUS NECESIDADES PERO NADIE LE HACÍA CASO.



COMO TODOS PASABAN DE ÉL ACABÓ POR CABREARSE



Y BAJANDO LAS ESCALERAS DE LA CASA, ME ENCONTRÉ CON UNA ENORME Y ASQUEROSA SORPRESA ...



21 DE ENERO: SANTA CACA

ERA UN DOMINGO, COGIMOS EL COCHE MI FAMÍLIA, MI PRIMO Y YO Y FUÍMOS A COMER FUERA



DESPUÉS DE COMER A MI HERMANO Y A MÍ NOS DIÓ POR IR A HACER NUESTRAS NECESIDADES



A LO LEJOS VIMOS UN WC PÚBLICO Y FUÍMOS CORRIENDO



UNA VEZ DENTRO, SALIMOS CORRIENDO PORQUE HASTA LAS PAREDES ESTABAN LLENAS DE DEFECACIONES



UN BARRO DEMASIADO BLANDO

OTRA VEZ CON MI PRIMO Y MI HERMANO FUÍMOS A VER A UN PAYÉS AMIGO NUESTRO



A LO LEJOS DIVISAMOS UNA MONTAÑA DE BARRO Y EMPEZAMOS A SALTAR ENCIMA



EL PAYÉS NOS ADVIRTIÓ QUE ESO NO ERA PRECISAMENTE BARRO ...



... SINÓ QUE ERA MIERDA DE CABALLO

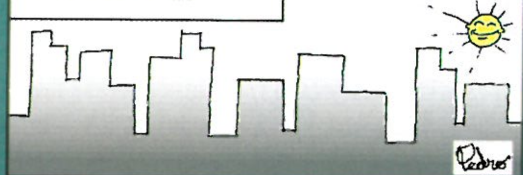


XINNAI



Enviadnos vuestras tiras, chistes, o página de manga, mejor a todo color

La debilidad de Godzilla









El ejército no podía hacer nada













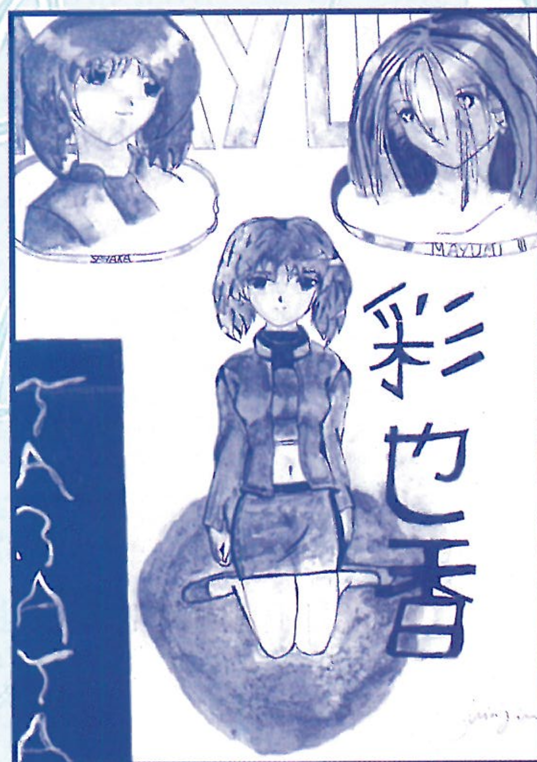


Pedro Bezerra da Costa (Castelldefels) FIN

DIBUJA TU MANGA

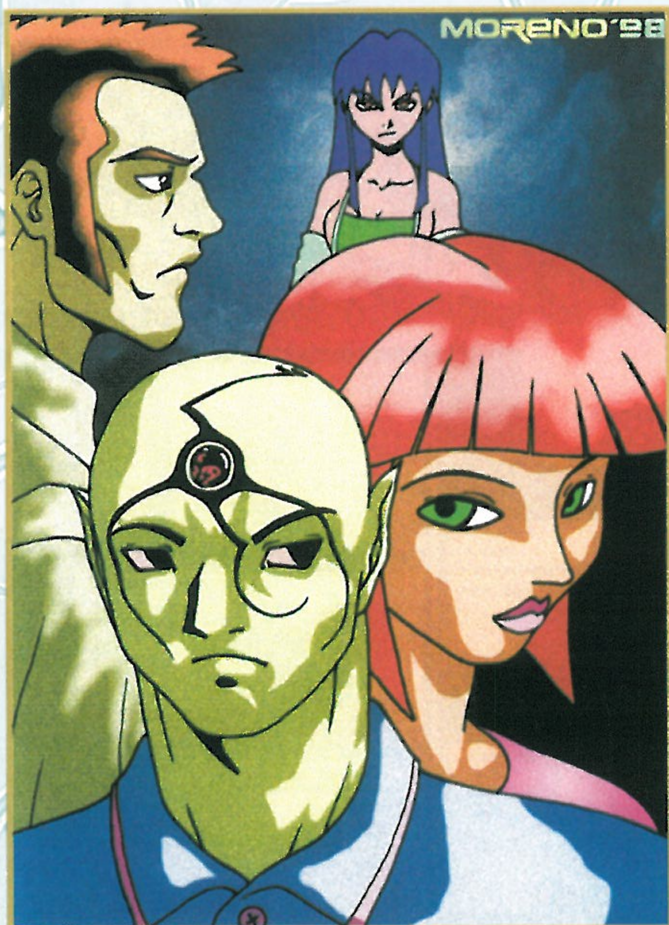


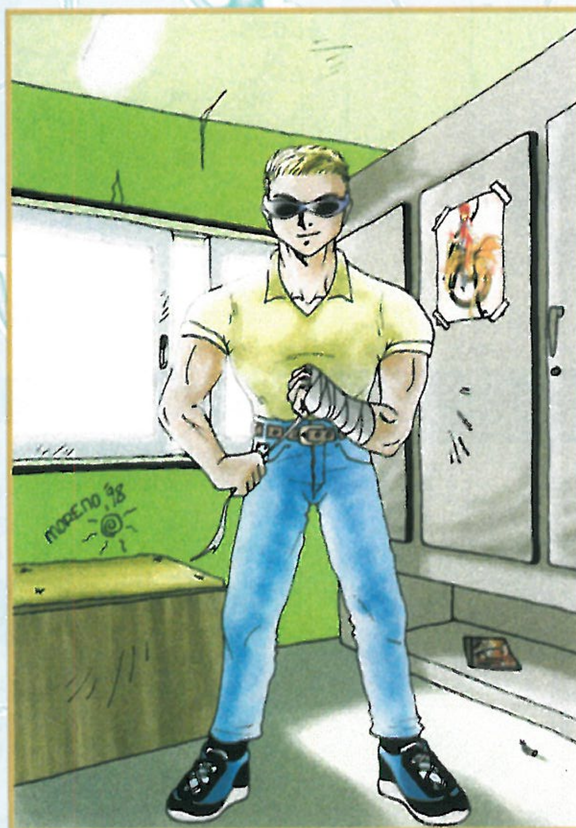
De nuevo disfrutamos de uno de los dibujos de **José Antonio López Miralles de Madrid**, esta vez de tema zodiacal.



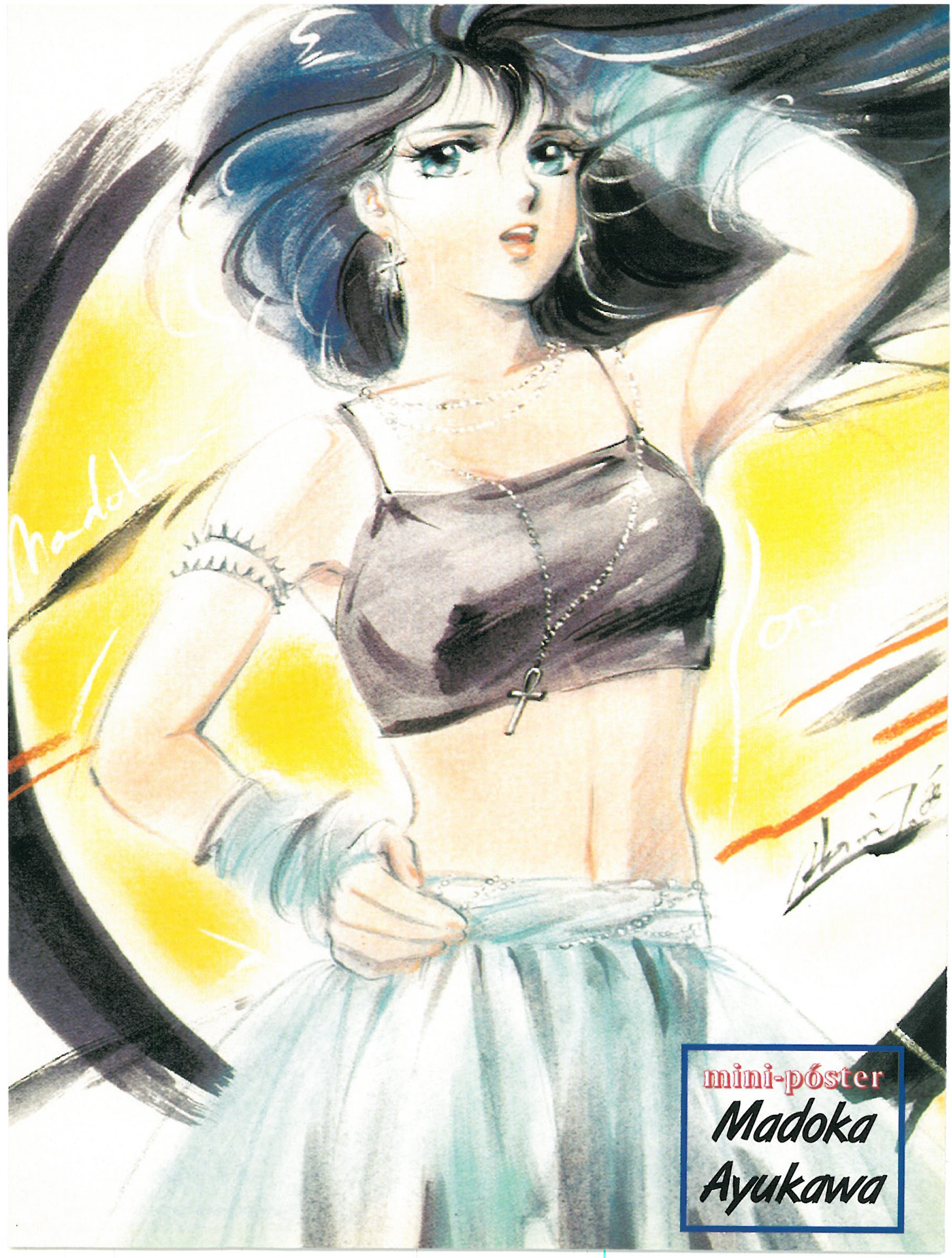
Javier García Palacios
c/ Baleares, 39 - 4º D
33208 Gijón (Astúrias)

A sus 16 años (y desde los 13) nos confiesa tener gran afición por el dibujo. Nos presenta a sus pesonajes **Sayaka** y **Mayumi**; **Javier** nos dice que tiene intención de realizar un manga con ellas como protagonistas ¡esperamos verlo pronto!
Comentario: las proporciones están bien, aunque cuidaría más los pies. Tus chicas gozan de naturalidad en su postura, cosa muy importante si quieres que tus personajes sean creíbles, aunque procura que el lector pueda ver en ellas algunos rasgos de su personalidad, ya que tal como las presentas se diría que son las dos muy buenas chicas y muy tranquilas. Te recomendamos que des una expresión más acentuada (sólo conozco un caso de impasibilidad absoluta y esa es **Rei Ayanami**...). Así que… ¡manos a los lápices y a la mesa de dibujo! Tus progresos pueden ser prometedores. Hemos incluído tu dirección, tal como nos pediste para que otros **otakus** puedan cartearse contigo y opinar sobre tus dibujos.





José Mª Moreno Márquez (Barcelona)
Realmente lo tuyo es el dibujo. Los personajes están bien definidos y el trazo es uniforme. Te recomiendo que pongas gradaciones y brillos en los ojos, esto hará ganar calidad a tus trabajos. Has de tener en cuenta que los acabados son muy importantes. Por último decirte (y parece que con este tema me repito demasiado) es que trabajes más en los fondos y me refiero a los detalles. Esperamos seguir viendo trabajos tuyos y también tu evolución.


mini-póster
Madoka
Ayukawa


mini-póster
Hikaru
Hiyama

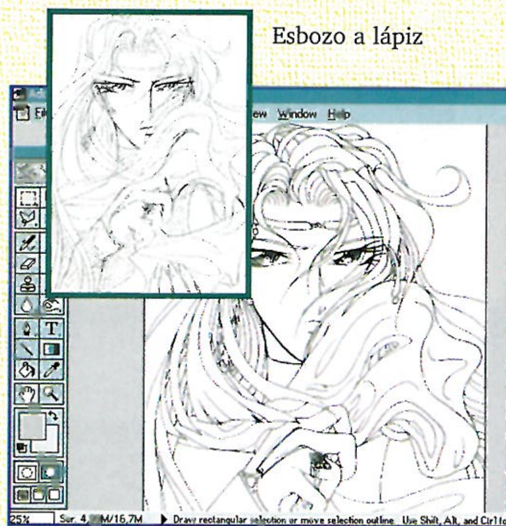
Studio Kôsen

AURORA GARCÍA
& DIANA FERNÁNDEZ

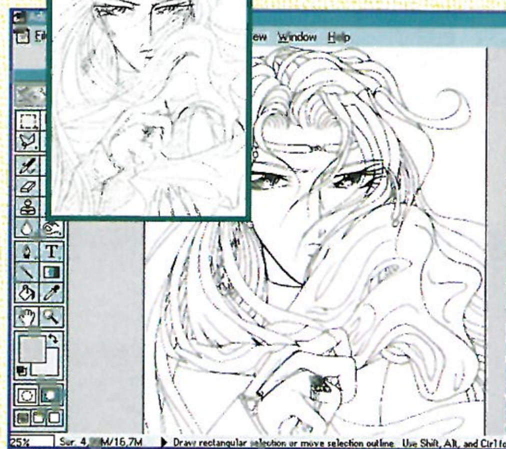
Las autoras nos cuentan sus secretos. Reliza tu propia CGI*

* (Computer Graphics Ilustration)

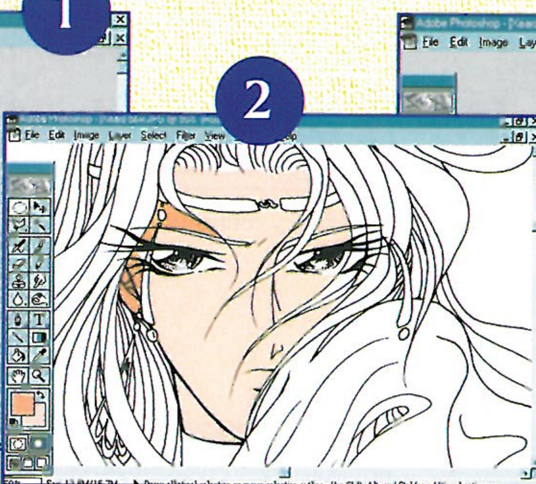
Aurora García y **Diana Fernández** (las autoras de este Dojinshi, la segunda parte de Daemonium) nos cuentan paso a paso cómo realizar una estupenda ilustración con un esbozo a lápiz y el conocido programa de retoque fotográfico **Photoshop**:



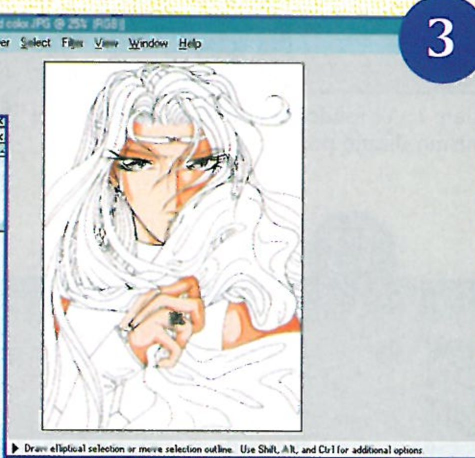
Esbozo a lápiz



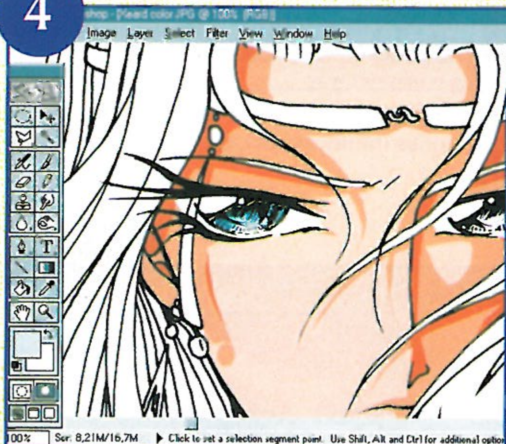
Boceto pasado a tinta y escaneado.



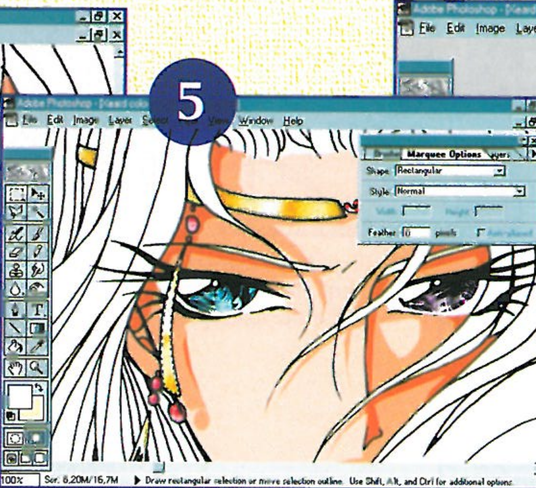
Rellenado (empleando el cubo) de la piel (+ sombra seleccionada con el lazo).



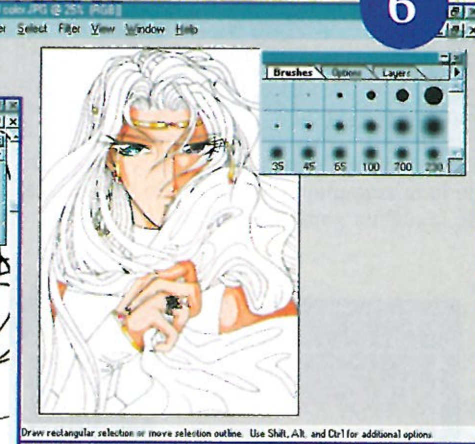
Tercera sombra de la piel. Completada.



Selección (con el lazo) del ojo y coloreado con aerógrafo.



Se aplica un filtro a los ojos (probad con las opciones del filtro Distort). Coloreado de los detalles pequeños seleccionándolos con varita y pintándolos con aerógrafo.



Ojos y detalles completados.





Selección de una textura para el estampado de la ropa.



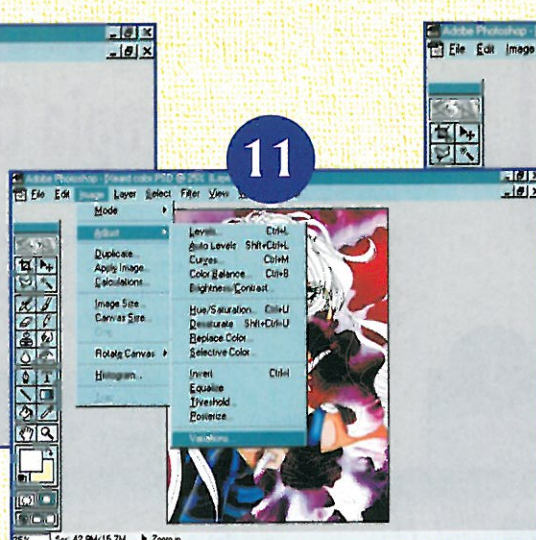
Selección de toda la zona (con la varita) y se pega dentro la imagen elegida, en una capa (layer) nueva.



Idem en el brazo, diferenciándolo del pecho dando unos toques de blanco con el aerógrafo.



Idem en el fondo y manto. (Se empleará el mismo dibujo por motivos estéticos.)



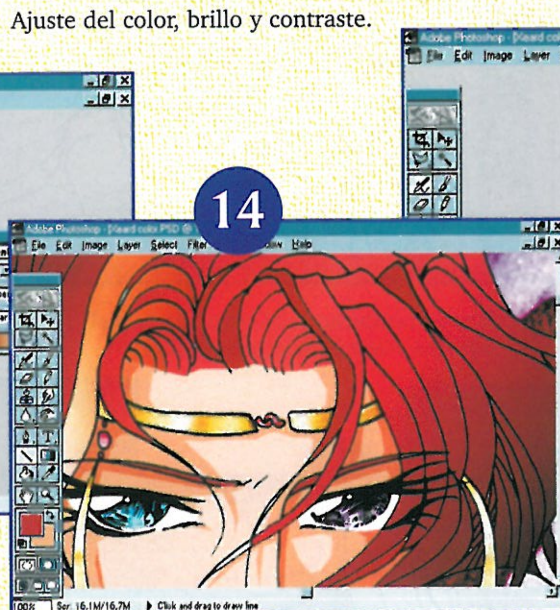
Ajuste del color, brillo y contraste.



Selección del pelo con la varita y coloreado mediante un degradado de dos colores.



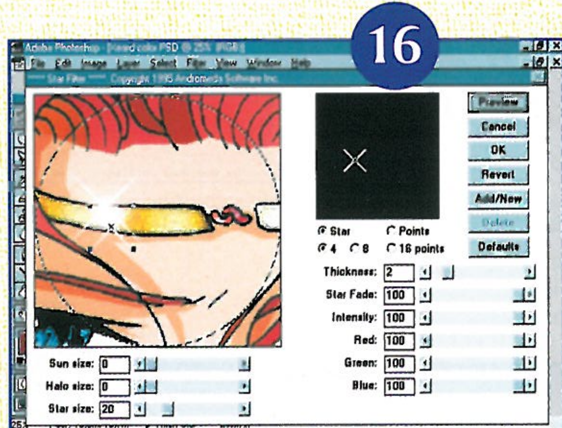
Selección de algunos mechones y coloreado de la misma manera (utilizando tonalidades de la misma gama de color).



Rellenado y corrección de pequeños detalles que la varita no seleccionó.

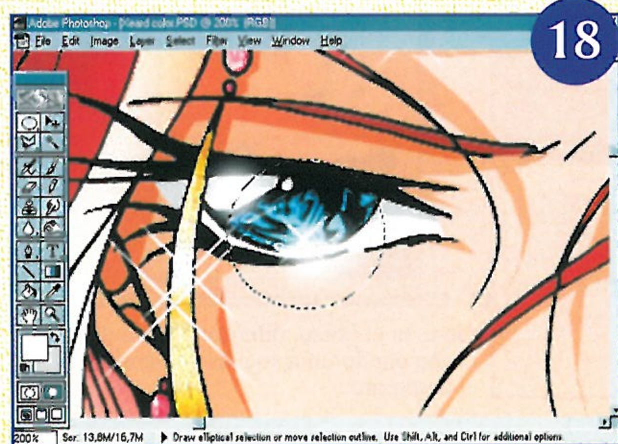


El aerógrafo se utiliza para añadir zonas luminosas al cabello.



Se utiliza el filtro "star" para los brillos de las joyas

En una capa diferente se pegan los pétalos blancos, disminuyendo la opacidad de su color.



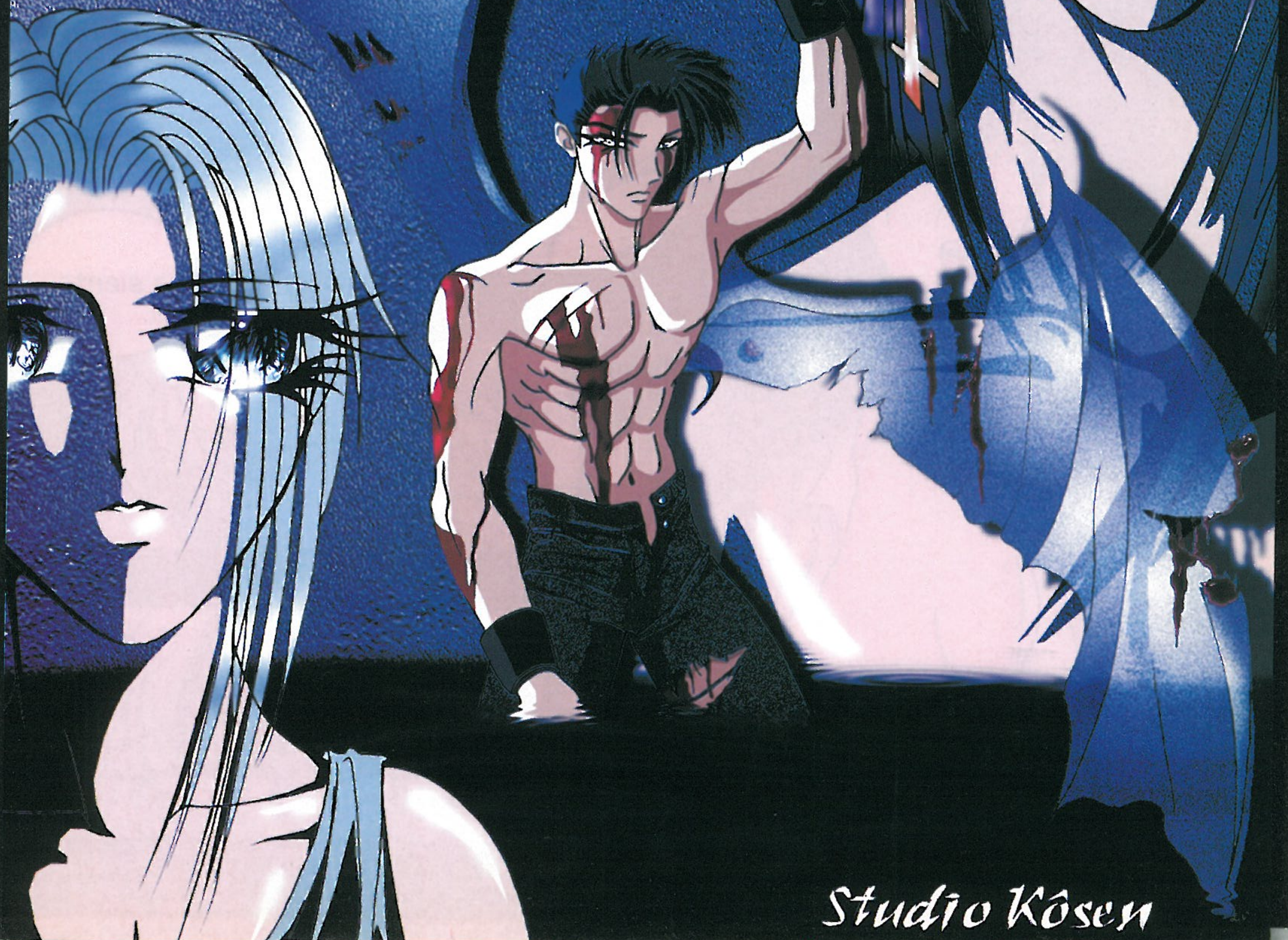
Filtro "lens flare" para dar brillo adicional a la mirada.



Dibujo terminado.

DOJINSHI

DAEMONIUM II



¡NOOO! ¡¡DEJADME!!
¡SOLTADME! ¡MALDITA SEA!
¡Eres nuestro, Sei! Tu alma nos pertenece.
Lo siento...
Ya no puedo hacer nada.

Oye, ¿Estás bien?

¿Eh? Pero...

¿Dónde estoy?

Estamos ...

... en el lugar a donde van los condenados.

El infierno...

¿Qué!? ¿¡En el infierno!?

¡Rápido!

Vámonos de aquí antes de que **ellos** nos encuentren.

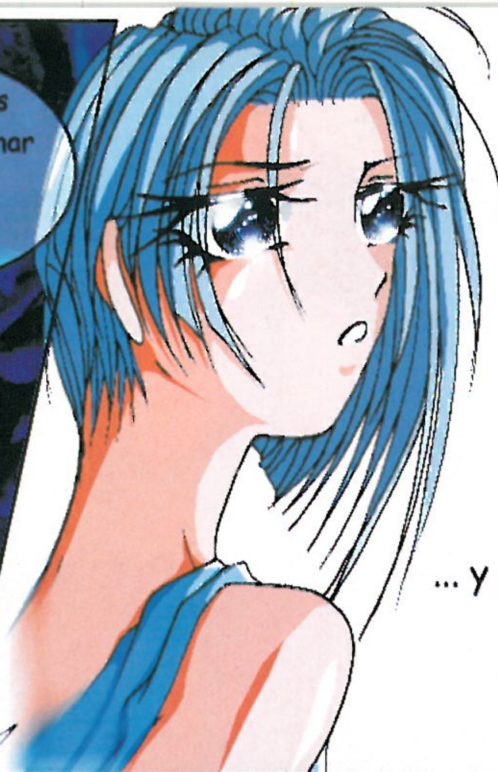
¿De qué hablas?

¿Quién eres tú?

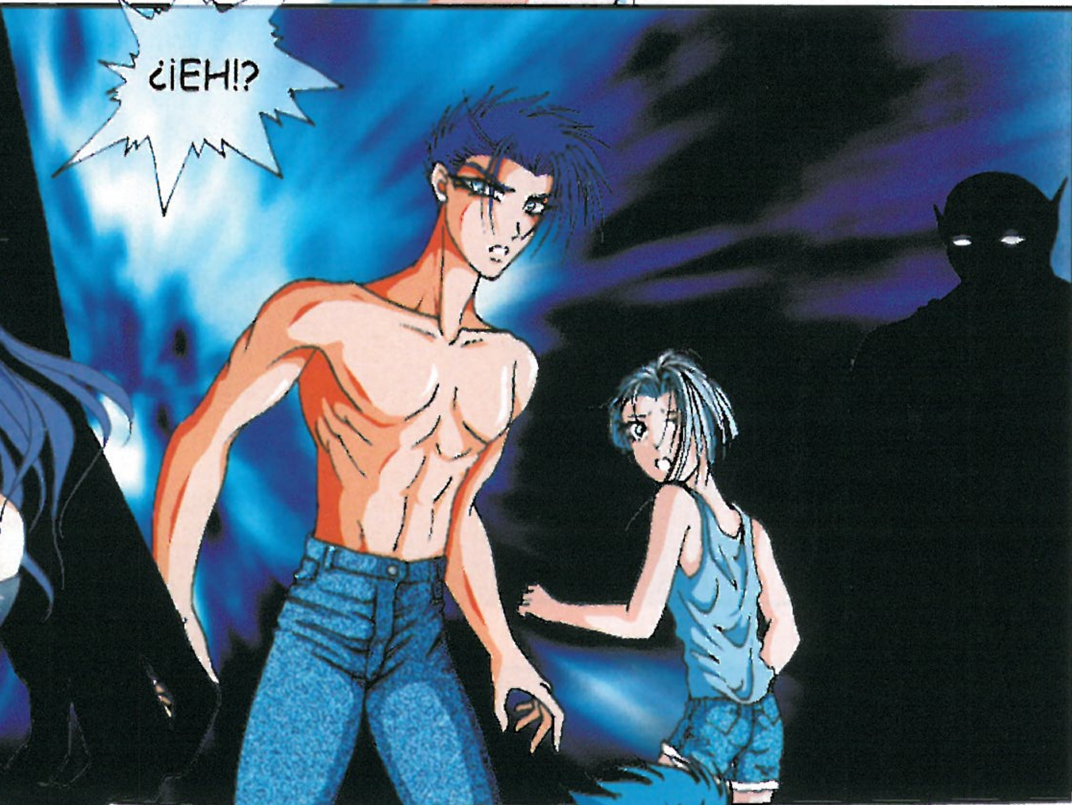
Yo...

... sólo soy un espíritu... El espíritu de un niño.


Los demonios querrán terminar lo que empezaron
...

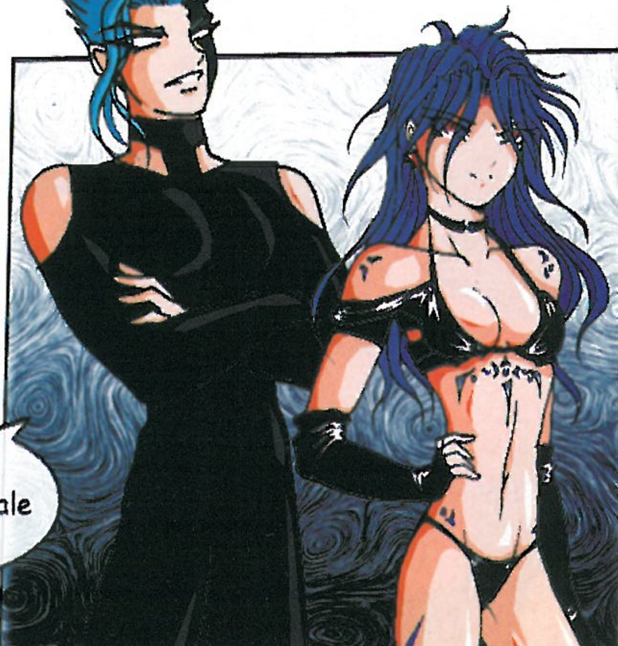

Tratarán de llenarnos de odio...
... hasta corromper nuestra alma...
... y convertirnos en sus esclavos.


¡Hola, Seisu, cariño...!


¿¡EH!?


¡¡NOOO!!


Ju, ju, ju...
Vamos, arráncale los ojos.



¡AAAH, SEI!

BROM

RASH

¡Venga, atácale ahora!

¿Por qué no vas tú, que le

Eso es, acaba con él.

Mátalo...

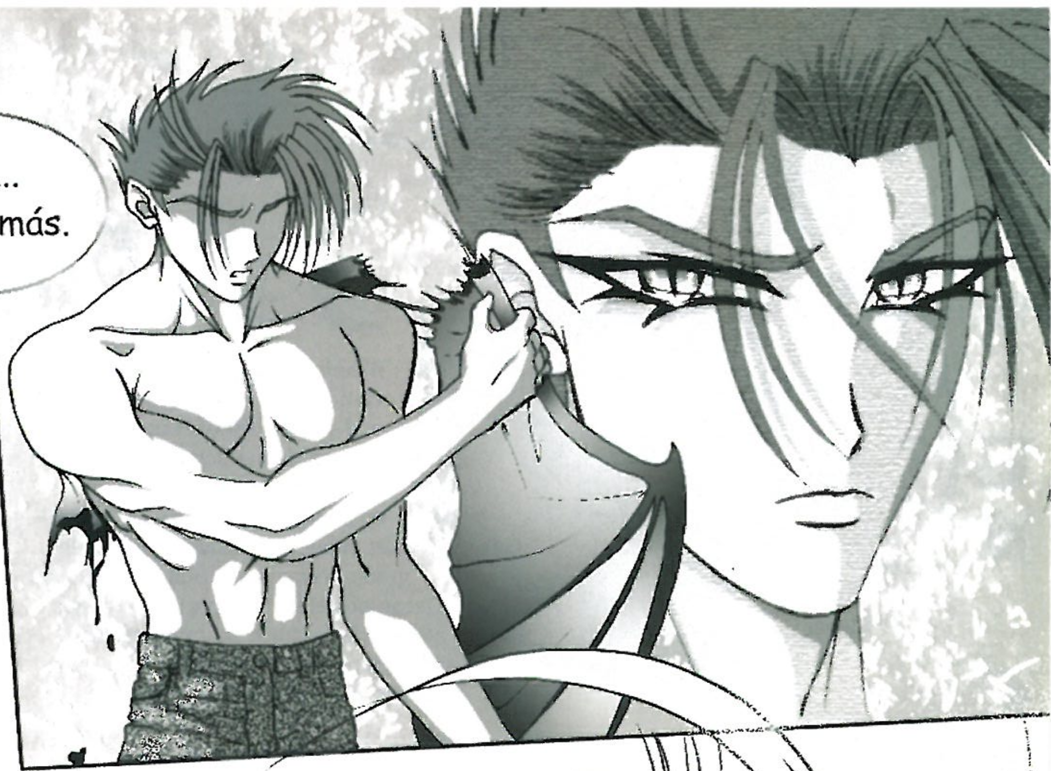
¿Eh...? ¿Esa voz?

¿¡Quién eres!?

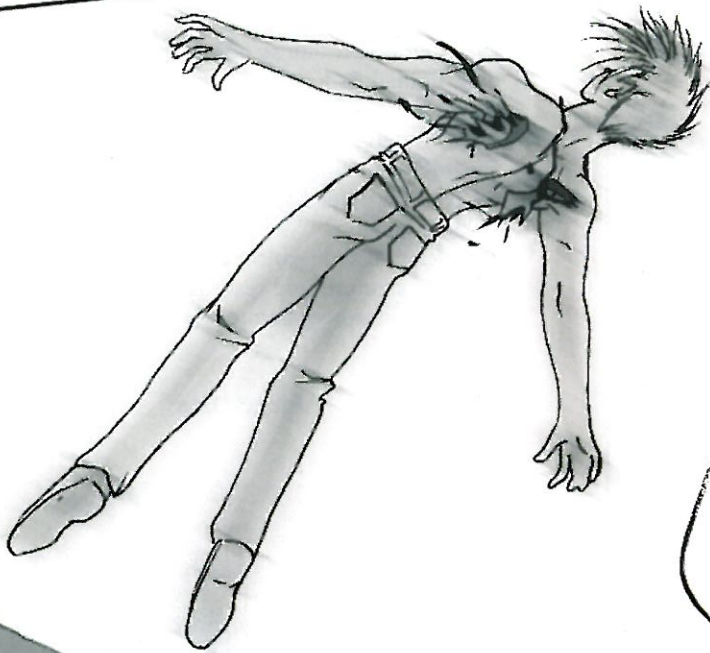
Acepta tu destino, Sei ...

Lucifer -sama!

Acéptalo y conviértete en mi servidor.


No...
Eso jamás.











BLACK JACK





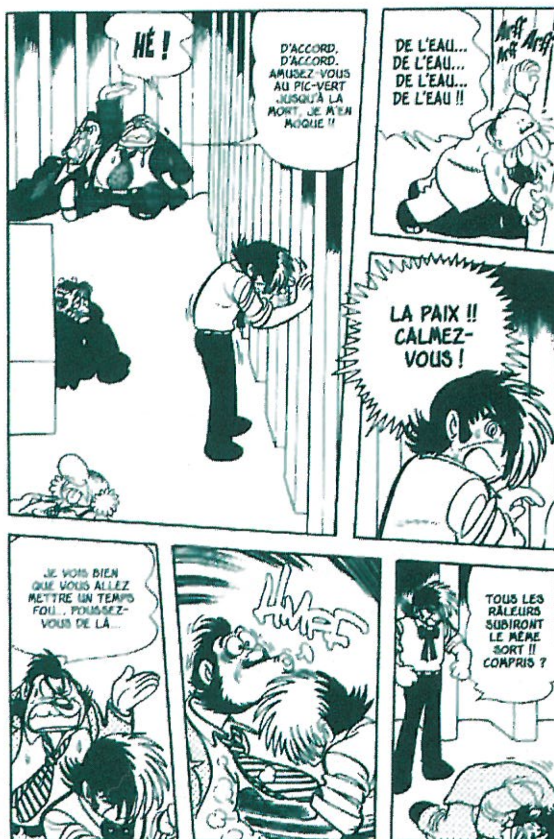


Durante el **III Salón del Manga** estuve en la presentación de novedades de **Ediciones Glénat**. Tras comentar las escasas pero interesantes novedades se abrió el turno de preguntas. Iba a levantar la mano cuando **Joan Navarro** pareció leerme el pensamiento y comentó que quería publicar (en español) algunas obras de **Osamu Tezuka** como **Black Jack, Tetsuwan Atom** o **Jungle Tatei**, al igual que ya hizo **Glènat Francia**. No me lo terminaba de creer...

¿Quién se iba a arriesgar a publicar clásicos en **España**? ¿Iban a ser ellos quienes dieran el primer paso? ¿Iban a comprarlas los lectores? Y aún ahora no salgo de mi asombro. **Black Jack** iba a ser publicada en el Salón del Cómic de Barcelona de 1998, pero su edición se ha ido retrasando. El caso es que está aquí, por primera vez vamos a ver en **España** una obra de **Tezuka** y, aunque es una apuesta arriesgada, yo confío en que puede funcionar, sólo hay que darle una oportunidad y llegará al corazón de todos sus lectores.

Black Jack es un personaje oscuro, no inspira mucha confianza en un principio. **Tezuka** lo concibió así como un reflejo de su situación en el momento que empezó la obra (1973), la compañía de animación que había fundado se hundía y él pasaba por malos momentos. Por eso, **Black Jack** es un personaje alejado de la sociedad, solitario y deformado físicamente por una gran cicatriz que le cruza la cara, fruto de un accidente cuando era joven. Además de su tristeza, **Tezuka** introdujo otras de sus facetas en su personaje, por ejemplo la profesión. **Black Jack** es un médico, clandestino pero un médico al fin y al cabo y **Tezuka** estudió la carrera de medicina (al igual que su padre). Por este motivo las operaciones que dibuja *el padre del manga* alcanzan un increíble grado de realismo, aunque no todas sean posibles (siempre hay algunos atisbos de ficción), tanto las técnicas usadas como la anatomía humana están cuidadas al detalle.

A lo largo de 24 volúmenes, podemos disfrutar de una sucesión de pequeños capítulos donde **Black Jack** se enfrenta, no sólo a los casos más difíciles, sino también a problemas sociales y morales (algo bastante típico en los mangas de **Tezuka**). Una historia "adulta" (si es posible hacer ese tipo de calificaciones), muy en la línea de las últimas novedades de **Glénat.**



EL ANIME

Como casi todo buen manga, **Black Jack** también ha sido llevado al *anime*. Entre 1993 y 1996 se realizaron 6 **OVA's**, y el 30 de noviembre de 1996 llegó a la gran pantalla con una película de 93 minutos.

ESTILO

Una de las cosas que más llama la atención de los mangas de **Tezuka** es el estilo de dibujo. Cuesta pensar que tras esos gestos tan exagerados y esas caras caricaturescas se encuentre una historia seria. **Tezuka** fue influenciado por los cortos clásicos de **Disney**, no sólo en el estilo de dibujo si no que también le dió la idea de hacer "tebeos dinámicos".

CONCLUSIÓN

Es de agradecer que se nos dé la oportunidad de leer en nuestro idioma un manga tan personal como lo es **Black Jack**. Esperemos que tenga una buena acogida y podamos disfrutar de más obras de **Tezuka** y demostrar así que su fama se la ha ganado.
Tezuka murió de cáncer a finales de los 90, pero siempre será recordado como uno de los mejores autores de comic.

■ **Jorge Orte**



Volumen 1 de la edición japonesa de Black Jack

BATTLE ATHLETES DAIUNDOKAI



Battle of Athletes se trata de un *anime* que ha provocado gran espectación en Japón. Tuvo una extraordinaria acogida por parte del propio público japonés. Y el público nacional también se interesó por esta serie, sea por su diseño o por su curioso argumento, y por ello os ofrecemos este reportaje.

En octubre del 97 apareció la serie de televisión **Battle Athletes Dai Undokai** (Dai Undokai- "La gran



competición") iniciando así su peculiar pugna en el mercado. Habiendo finalizado la emisión de sus capítulos en T.V. Actualmente se lanza al mercado su recopilación y una serie de **OVA's**.

Argumento de los OVA's -La gran Competición-

Ya cerrados los Juegos de Invierno, volvemos a encontrar una Gran Competición con gran variedad de especialidades deportivas. Su título deja claro que la cosa va de deportes, pero eso sí, en un marco muy, pero que muy particular. La historia se inicia en un futuro muy lejano, en el año 4.999, época en la que vive una chica alegre y extravertida llamada **Akari Kanzaki**. Ésta, junto a sus compañeras de Instituto, **Tania, Ôrinka** e **Ijike**, logra ingresar en la Universidad de Gaisei, una prestigiosa facultad cuya particularidad es que se trata de una nave espacial que se mantiene flotando en el espacio. La elección de esta Universidad en particular se debe al objetivo que se ha marcado **Akari** y que centra el argumento: participar en la **Dai Undôkai**, una gran competición en la que participan chicas de todos los rincones del Universo y hacerse en ésta con el más alto galardón, el título de **Cosmo Beauty**. Al ver la fuerza que tienen las alumnas de otros cursos no lo acabará de tener claro, pero poniendo todo su empeño sigue adelante.
Dentro de la Universidad, la preparación atlética constituye una parte muy importante y muchas chicas aspiran a la victoria en la **Gran Competición**.
En la Universidad conocerá a unas chicas de lo más especial, a **Cris** y **Anna**, sus compañeras de cuarto con las que mantiene un constante ambiente jocoso-festivo. Asímismo tropezará con **Miranda**, una estudiante de nivel superior que tiene manía persecutória de mucho cuidado hacia **Akari** desde el principio. Lleva su rivalidad al extremo y no duda ni un instante en derribar por cualquier medio a toda aquella que se le oponga tanto personal como deportivamente, en lo que tiene grandes habilidades (sea **Akari** o cualquiera de sus advenedizas, quedando **Anna** en una ocasión, tras un agresivo encuentro contra ella, en muy mal estado).

Argumento en TV

Estas son las líneas generales de la historia, ligeramente distintas del esquema televisivo. A diferencia de los **OVA´s**, cuyo inicio es el punto en el que acaban de ingresar en la universidad. El argumento se iniciaba en la serie de T.V. en el año 4.998 introduciendo a **Akari** y a sus compañeras antes de haber ingresado en dicha Universidad, cuando en la escuela dan los primeros pasos firmes en las diversas categorías atléticas y únicamente piensan en ingresar en **Gaisei**, en ganar la **Dai Undôkai** y en convertirse en **Cosmo Beauty**.

PERSONAJES-Las atletas

Akari Kanzaki: es la protagonista de esta historia y si por algo aspira a ser Cosmo Beauty es en recuerdo de su madre a la que perdió y, que se trataba de una Cosmo Beauty legendaria conocida por toda aspirante y modelo de virtudes.
V.C.Rio Natsuki

Anna Respighi: pese a parecer frágil, es un personaje con una gran determinación. Mientras que en T.V. se trataba de un personaje femenino en los **OVA's** ha pasado a ser un personaje masculino.Tiene una hermana gemela menor llamada **Ellen**, pero eso forma parte del pasado.

Cris Christopher: parece una principiante pero raramente se pierde un reto y es más bien rarita, ya que tiene algunas manías bastante peculiares. Está enamorada de **Akari**.
V.C.Tomoko Kawagami.

Sus compañeras de la escuela no tienen un papel muy relevante. **Tânya Natadhipytadd**, es una encantadora chica africana con un aspecto felino, comportándose a menudo como tal. Dentro del *anime* aparece en el volumen 5 con su hermana mayor.
V.C.:Aya Sakaguchi.
También tenemos a **Wong Ling-Pha**, una chica de orígen chino, la mejor amiga de Akari en la escuela.
V.C. Aya Hisakawa

Rally Feldnunt y **Miranda Arkar Walder** son personajes cuyas diferencias dan un aspecto muy interesante a esta historia, en los **OVA´s** las caracteriza un aspecto más adulto que el de Akari y sus compañeras y, sus encontronazos no son de un carácter tan infantil (realmente la cosa va a peor) entre estas dos grandes rivales. **Miranda** es lo peor con lo que uno pueda encontrarse. En los **OVA´s** tiene un aspecto más realista.
V.C.:Akemi Okimura.
Y **Rally** siempre tiene en su rostro la expresión

LAS PRUEBAS



RODILLO



PLATOS



FÚTBOL



BICICLETA

PERSONAJES ↔ LAS ATLETAS











RALLY
FELDNUNT





MIRANDA ARKAR
WALDER

característica de gélida frialdad con ojos de mirada vidriosa, sin vida, que no transparentan ningún sentimiento. Es una atleta privilegiada y tiene un aspecto un poco místico. En los **OVA's** se le da un aspecto más masculino. Es la rival más directa de **Miranda**.
V.C. Yuriko Yamaguchi.

El *Staff*

Bajo las órdenes del director **Akiyama** en el caso de la serie de **T.V.** y de **Kazuhiro Kosawa** en los **OVA's** encontramos esta obra ideada por **Hiroshiki Hayashi**. En su animación colaboran **Hideyuki Kurada** y **Yôsuke Kurada**, pero lo más destacable es el diseño de personajes de **Jun Okuda**, con un estilo muy fresco que nos recuerda a **Saber Marionette**, diseño al que se mantiene fiel el diseñador del **OVA** con ciertos toques más realistas.

Video-LD

De esta producción tenemos dos denominaciones distintas, *Track* para los recopilatorios de los capítulos de la serie de T.V. y *Mission* para los OVA's. Los volúmenes recopilatorios tienen una duración de 50 minutos cada uno y rondan los 5.500 yenes por unidad. El último volumen aparecido, el treceavo (Track 6), de 60 minutos tiene la referencia: PILA-7092\PIVS-7142.

OVA's

Respecto a los OVA's, ya son cinco, cada uno de 30 minutos: **Misión 1: Chronicle Beginning -Nendaiki no Hajimari-, Misión 2: Oath Entrant, Mission 3 :Sceaming advance -Odoroki no Shinpo- , Mission 4 :Mah unexpected - Omoi ga kenai Kôtekishû**- y **Mission 5 :Objective Tention** con referencia: PILA-1445 / PIVS-1575 a 5.800 yenes.

Banda Sonora

Posee tres recopilatorios: el **Athletes Soundtrack STEP** (ref.PICA-1156, 3.059 yenes), **Athletes Soundtrack HOP** (ref.PICA-1155, 3.095 yenes) con el op. y ed. además de BGM y el **Athletes Soundtrack JUMP** (ref. PICA-1157, 3.095 yenes).

Juegos

También tenemos batallitas deportivas para los juegos, el **Battle Athletes Dai Undôkai Alternative** es un juego de simulación basado en la serie de T.V.. **Akari** se convierte en tu entrenadora y puedes elegir distintas especialidades. Está disponible en **Play Station** y en **Sega Saturn**, aunque hay pequeñas diferencias entre las dos versiones.

De esta forma **AIC** nos ofrece ciencia ficcción, provocaciones, amoríos y mucha acción aderezados con toques de humor que hacen de Battle Athletes **Dai Undôkai** un producto interesante.¿Qué mejor para pasar un buen rato?

■ **Bárbara Pesquer**



GOLGO 13

De nuevo en la animación



En el año 1.968 **Takawo Saitô** daba a conocer **Codename Golgo 13**. Este manga publicado por **Shogakukan** empezó a recopilarse en volúmenes bajo el sello **Big Comic** llegando a la larga extensión de (mínimo) cien volúmenes publicados.
Con ello se consagró esta obra llena de historias con un crudo realismo que hicieron y continuan haciendo las delicias de los fans, de los shonen mangas y, producciones del género **Hard Action** del que esta obra es un alto exponente.

Siguiendo esta estela, en el mes de mayo del 1.983 apareció la adaptación a la animación con una película de estilo tosco pero muy expresivo. Esta animación de tremendo éxito la realizó **Osamu Dezaki** y el director de animación fue **Shoo Sugino**.

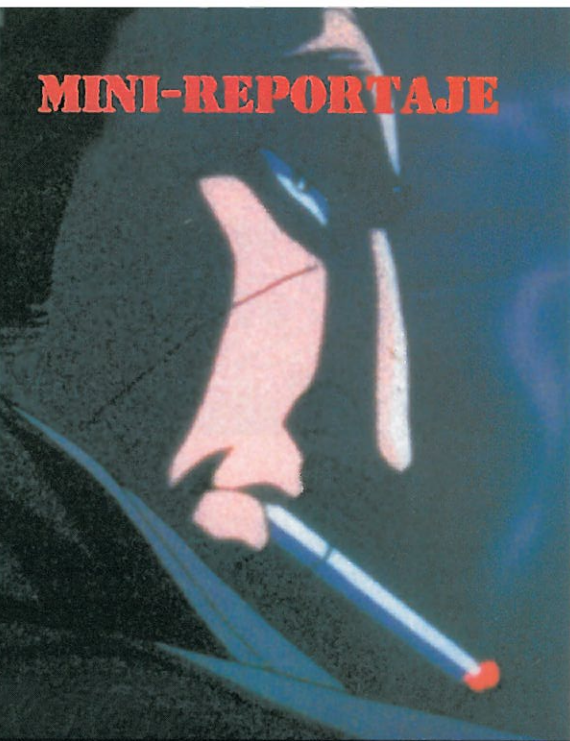
Ahora, quince años más tarde, esperamos volver a encontrar a esta pareja de profesionales trabajando juntos. Con el título **Golgo 13 -Queen Bee-**, con una duración de 60 minutos fue lanzada al mercado, por medio de la productora BMG Japan, el 21 de mayo en Japón.

Argumento

Esta vez la historia se centra en un sindicato de drogas, una mafia que existe en Estados Unidos cuyo nombre es **Queen Bee. Hardy** está interesado por dar un duro golpe al sindicato y hacer desaparecer a su capo. Una mujer llamada **Sonia,** contrata por medio de **Wolsam** a **Golgo 13** (asesino a sueldo). Pero las cosas no terminan de estar claras y mientras Sonia parecer estar al corriente de un oscuro pasado que persigue a Hardy, éste y Wolsam parecen estar tramando algo. Una extraña fiesta, el primer encuentro entre Golgo y Sonia...
Traiciones, mucha acción y sensualidad son los ingredientes de esta historia que promete ser muy interesante.

Staff creativo

Como hemos referenciado ya, **Dezaki** y **Sugino** siguen en este **OVA** un estilo narrativo fiel a la primera película. Es muy destacable el diseño de personajes del mismo



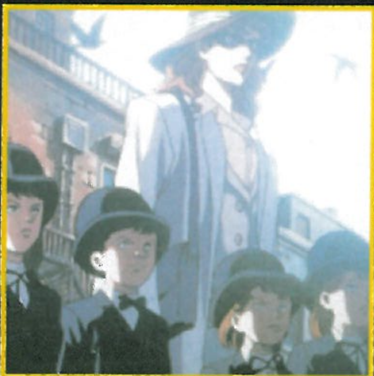
Sugino, que también participó como director de animación en los films **Onîsama** y **Black Jack** y como en el primero de estos, conserva una cierta dureza a primera vista aunque en el film que nos ocupa hay un poco más de delicadeza en el tratamiento de los personajes, en su grafismo y entorno. Otros profesionales que han trabajado en esta producción son **Akehiro Tako** y **Fujimaru Yoshino**, que se han encargado de la música. **Teshika Productions** ha producido la película y la producción ejecutiva ha estado a cargo de **BGM Japan.**

Seiyuu

Respecto a los dobladores destacaremos a **Ryûsei Nakao** como **Wolsam** y especialmente como **Golgo 13** a **Tessho Genda** (también Suppaman en Dr. Slump) y a **Masako Katsuki**, que le presta la voz a **Sonia** (Sailor Moon S-Michiru Kaiô, Hokuto no Ken - Leiya).

Bárbara Pesquer





NEW KIMAGURE K·O·R ORANGE ROAD

Un barco carguero hace sonar el silbato mientras zarpa en dirección a algún país extranjero: dos veces, tres veces. Estás sentada en la baranda del puente mirando las luces de la bahía sin preocuparte por girar la cabeza hacia el lugar de donde proviene el sonido. Miro tu silueta y me siento feliz.

*Puente de la bahía de **Yokohama**...*

El viento sopla sobre la superficie del agua y trae un dulce aroma hasta la punta de mi nariz. Atraviesa todo mi cuerpo hasta el punto que creo que voy a desvanecerme.

*Siempre es lo mismo. Esa dulce esencia que **Madoka Ayukawa** despide. Es como las partículas de luz que desprende **Campanilla** cuando hechiza a la gente. Siempre lo mismo, ese caprichoso ángel que vierte su dulce aroma en lo más profundo de mí. Respiro profundamente y dejo que el aroma entre en mi ser. Algunas veces me enfado conmigo mismo por ser tan pervertido, pero esta noche es diferente. **Ayukawa** me ha prometido que esta noche es una noche de "esas".*

NEW KIMAGURE K·O·R ORANGE ROAD

Three Lovers
Two Lives
Across a sea
of time...

Summer's Beginning

¿Quién no recuerda aquel mítico verano en que nuestra "pantalla amiga" nos ayudó a descubrir las aventuras de Kyosuke (aquí rebautizado como Johnny y sus dos más que compañeras de instituto Madoka y Hikaru -Sabrina y Rosita por nuestras latitudes-)? ¿Y esa no menos mítica película que aquí se tituló "Una difícil elección"?

Pues bien, el tiempo pasa incluso para ellos y en esta nueva película nos encontramos con un **Kyosuke** universitario cuya pareja actual es **Madoka**. Por otro lado tenemos a **Hikaru** que estudia arte dramático en **Nueva York** . Este salto temporal nos mostrará a todos los personajes a la edad de 22 años.


Un romántico momento entre Kyosuke y Madoka.

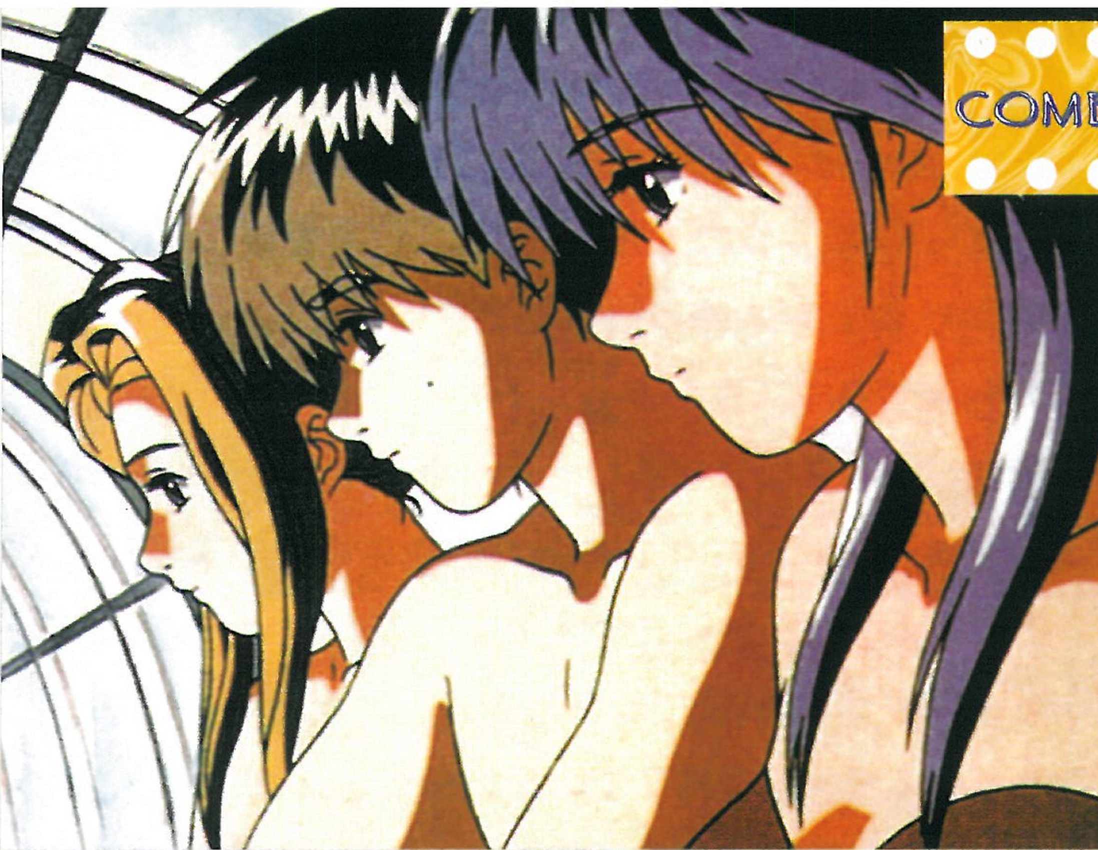
ARGUMENTO

Bosnia, 1994. Una lluvia de bombas cae sobre la ciudad de **Sarajevo**. En medio del desastre se encuentra un joven fotógrafo de 22 años, su nombre es **Kyosuke Kasuga**.
Verano de 1991, **Tokio**. **Kyosuke** se ha graduado en el instituto y ha entrado a la misma universidad que **Madoka**, que ahora es su pareja desde que rompió con **Hikaru** finalizando así el triángulo amoroso.

Una mañana, después de uno de esos sueños que a veces tiene **Kyosuke** (con apariencia de ser premonitorio y a la vez con una cierta carga erótica), el sonido del teléfono lo despierta y una voz que se identifica como **Kyosuke Kasuga** (él mismo) le pide que vigile con los coches. Por otro lado, **Kyosuke** sólo puede pensar en que ha ganado un concurso de fotografía y que **Madoka** le ha prometido una recompensa muy valiosa (¿se cumplirá el sueño?)

Después de desayunar en el bar-cafetería **ABCB** y conversar con el jefe sobre **Hikaru**, **Kyosuke** sale corriendo hacia la universidad; al cruzar la calle recuerda la llamada, pero ya es demasiado tarde. Un coche lo atropella. Ese preciso momento coincide en la espiral del tiempo con la caída de una bomba sobre el edificio que oculta a **Kyosuke** en **Bosnia** en 1994 y que teóricamente lo ha de dejar moribundo, pero a causa de esta coincidencia las dos almas (la de 1991 y la de 1994) se unen en la figura del **Kyosuke** de 1991 y lo trasladan al **Tokyo** de 1994.

Según el abuelo de **Kyosuke** (que sabe más o menos qué ha sucedido) la única forma de volver a la normalidad es encontrándose con el otro **Kyosuke** (el **Kyosuke** de 1994). Pero la cosa no es tan sencilla puesto que en este tiempo todo ha cambiado hasta el punto que han construido


El trío protagonista: Hikaru Hiyama, Kyosuke Kasuga y Madoka Ayukawa

un puente en el lugar donde lo atropellaron, y precisamente allí es donde se reencuentra con **Hikaru**, que ha vuelto a **Tokyo** para presentarse a un *casting*. Como **Hikaru** no sabe nada del accidente, **Kyosuke** se hace pasar por su yo de 1994.


Madoka

A partir de este punto la historia se convierte en una partida de "el gato y el ratón".
Kyosuke no sabe nada de lo que le ha ocurrido en **Bosnia**, lo cual le produce una cierta desesperación, sobretodo cuando oye hablar a **Komatsu** y a **Hatta** como si él ya no existiera. También ve a **Madoka**, con 22 años, deprimida y discutiendo con un famoso cantante pop llamado **Mitsuru Hayakawa** quien le hace deducir que quizá en 1994 **Kyosuke** esté muerto. Para acabarlo de complicar, por culpa de un malentendido, **Hikaru** cree que **Kyosuke** ha reñido con **Madoka**.
Finalmente todo se soluciona, no sin que antes reaparezca el triángulo amoroso en que se basa la serie, concretamente cuando **Hikaru** le confiesa a **Madoka** que aún le gusta **Kyosuke**. El final de esta historia será mejor que no lo relate puesto que es un poco delicado de explicar cómo **Kyosuke** empieza a llamar a **Ayukawa** por su nombre.


Hikaru

PERSONAJES
Pese a que todo el mundo ya debe conocer a los personajes de esta historia me gustaría comentar como han llegado a evolucionar.

Kyosuke: es quizá el personaje que más ha evolucionado desde aquellos ya lejanos capítulos en los que estudiaba en el instituto. Ahora aquel joven indeciso ha tomado todo el valor que necesitaba y se ha declarado a **Ayukawa**, pero ello no implica que haya perdido aquella inocencia reflexiva tan característica de él. A la edad de 19 años estudia fotografía en la universidad de **Waseda** (a juzgar por las imágenes que aparecen). A la edad de 22 años ya se dedica profesionalmente a la fotografía de reportajes.

Madoka: es uno de los personajes que menos ha evolucionado debido a que ya de buen principio se nos presentó como una chica madura. Su evolución más relevante es que ya no se esconde detrás de esa reputación de chica difícil y que ahora es la pareja "oficial" de **Kyosuke**. A la edad de 22 años ha compuesto algunas canciones para piano.

Hikaru: es en este anime el personaje más sorprendente, ya que no sólo ha madurado psicológicamente sino también físicamente (tiene un cuerpo sorprendente). A la edad de 21 años (recordemos que es un año más joven que **Kyosuke**) está estudiando arte dramático en **Nueva York** donde tiene un piso compartido con una amiga en **Greenwich Village**.

ANIMACIÓN
A diferencia de otros animes comentados en esta sección, éste tiene una calidad bastante notable, ya sea en lo que a detalles se refiere (el pelo de **Madoka** ondeando al viento) como en movimientos de cámara y coreografías. (He de reconocer que el baile que hace **Hikaru** para el *casting* no deja indiferente a nadie).

MÚSICA
Junto al guión es lo que más destaca de esta cinta, sobretodo el tema principal que es un *solo* de piano titulado "**Kyosuke** número 1". Cada fragmento musical está plenamente justificado hasta el punto que llega a enriquecer la imagen.

CONCLUSIÓN
En resumen, esta cinta va a proporcionar **100 minutos** de emoción a todos aquéllos que ya conocían la serie y va a sorprender a todos aquellos que por la razón que sea aún no la habían descubierto. Estos últimos seguro desearán adquirir la banda sonora y la novela en la que se basa esta película escrita por el mismo **Izumi Matsumoto** y **Kenji Terada**.

■ **Marc Arambudo**



Portada del CD de la BSO de la película

VAMPIRE HUNTER (DARKSTALKERS)



Va de ¡vampiros! basada en el popular videojuego **Darkstalkers**.
En los últimos años se han producido numerosas animaciones basadas en juegos para cónsola. ¿Por qué? Atractivos personajes y un entorno que se puede convertir en una historia perfectamente animable. Además, los movimientos y el carácter de los personajes ya están establecidos. Esto ahorra trabajo a los animadores, que suavizan dichos movimientos para que resulten más creíbles añadiendo espectacularidad y efectos a los ataques y a las escenas de lucha (baza principal de estas producciones).

Vampire Hunter ha querido ser y es un producto de calidad que los buenos fans de la animación podrán disfrutar a partir de su puesta a la venta en el mercado de la mano de **Selecta Visión**, en los meses septiembre-octubre.

Argumento general

Esto es lo difícil, encontrar un buen argumento para enlazar las escenas de lucha y los numerosos enfrentamientos entre los personajes. Otros mundos y dimensiones paralelas serán el origen de los personajes "no humanos" que desfilan por este *anime*.

Después de 100 años de exilio, el vampiro lord **Dimitri Maximov** regresa a la Tierra para derrotar a todos los que se opusieron a él en el Mundo de los Demonios.
Por otro lado lady **Morrigan Aeslaed** (miembro de la realeza **Darkstalkers**) piensa retar en duelo a **Dimitri,** para combatir su eterno aburrimiento. Pero las fuerzas de la oscuridad se preparan para combatir a todos los **Darkstalkers**, empezando por el más poderoso.
Aparecen otros personajes en escena, como **Felicia** (la mujer-gato) que ha visitado el mundo de los humanos recientemente y del que no guarda buenos recuerdos o **Donovan** (medio humano, medio Darkstalker, cuyo objetivo es luchar contra las fuerzas oscuras), que rescata a una niña, **Anita**. Ésta desarrolla extraños poderes desde que estalló el conflicto **Darkstalkers**. **Anita** seguirá a **Donovan** dondequiera que vaya, sin saber todavía porqué. Se dirigen juntos hacia las fuerzas armadas de **Bishamon**, donde **Donovan** es herido tras salvar a tres humanos. Mientras, en la villa donde encontró a **Anita,** aparecen dos **Darkstalkers Hunters**, **Mei-Ling** y **Hsien-ko.**

Los que queráis saber cómo sigue y qué les ocurre a **Morrigan, Dimitri, Felicia**, **Donovan** o **Anita** ya lo sabéis, dentro de nada tendréis sus aventuras en vídeo.

Mary Molina

VIDEOJUEGOS & ANIME

Street Fighter

Street Fighter II V

Vampire Hunter/ Darkstalkers

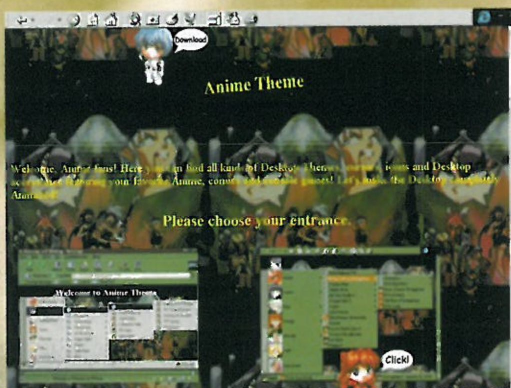
Tekken

Samurai Shodown

Anime Theme

URL: http://www.animetheme.vill.edu

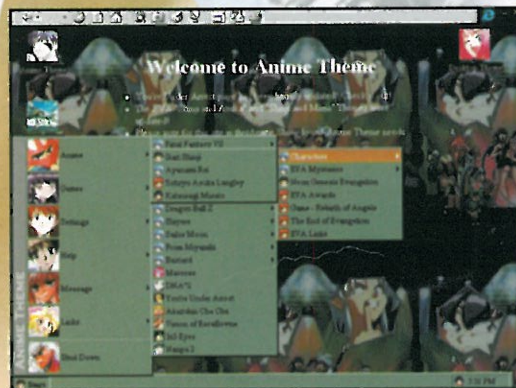




En el número anterior habíamos comentado **OtakuWorld** como una de las mejores Web´s sobre **Anime/Manga** existentes en la actualidad y de las más completas que encontramos en Internet. Para esta ocasión hemos intentado buscar un serio competidor (éste también sin "www" vaya coincidencia, ¿serán los mejores webs de Internet reacios a llevarlas?).

Nada más abrir la página tardaremos un poco en cargarla al completo, algo que no es de extrañar porque además de ser muy colorida, con imágenes de fondo y diseñada con Java, el cual hace que nos encontremos a personajes como **Asuka** o **Rei** (**Evangelion**) merodeando por la pantalla de un lado hacia otro diciéndote: "Llévame a la Luna", "Yo soy la número 1", "**Shinji**...","Baka **Shinji**", "Anta Baka!", "I love you" (yo también te quiero!!).

En la pantalla principal tenemos dos opciones: la primera es para entrar al contenido de la web con Netscape 4.x y la segunda para Internet Explorer 4.x .
De repente aparece **Asuka** proponiéndome que haga un click sobre una de las dos opciones, supongo que además de decir que me quiere ha detectado el navegador que dispongo. Así que procedo a entrar. Después de tomarme un café aparece una especie de escritorio tipo Windows9x Otakuizado por todos lados mientras un midi suena de fondo. Los iconos que aparecen en el escritorio representan el apartado de noticias (de la página), cómo quedarían los escritorios, información, escritorios activos que por supuesto incluyen sus respectivas instrucciones. Como no podía ser de otra manera está la famosa barra del W9x con su respectivo botón de inicio y también el reloj.
Cuando procedemos a pulsar el botón de inicio, como buen escritorio tipo Windows9x éste se nos bloquea (sí, no es ninguna broma, ya se me ha bloqueado un par de veces el ordenador visitando esta página, creo que debe ser la moda o algo así). Después de reiniciar el equipo, volver a la barra de inicio y entrar, tenemos varias opciones: la primera es referente al **Anime** donde tiene una cantidad aceptable de series cada una con su historia, imágenes, iconos para bajarnos, cursores animados, papeles tapiz, músicas que suenan de fondo (fijaros que hay algunas que no vienen a cuento como por ejemplo la de **Expediente X**) y para bajarnos logos animados para Windows9x, links, etc. La sección dedicada a juegos resulta bastante entretenida, no sólo porque podemos bajarlos, sino porque podemos jugar **on-line**.
Así mismo ofrece la posibilidad de configurar el escritorio de susodicha Web a nuestro gusto, añadiendo y quitando componentes, un complejo sistema de ayuda, una apreciable cantidad de enlaces y para terminar un icono con la cara de D.S (Bastard!) para apagar el equipo.



Nevolution

URL: http://members.hknet.com/~nevinwong/



Después de poner un MP3 de **Slayers**, cambiar mi papel tapiz por uno de concierto de **Tenchi Muyo** y encontrarme un directorio llamado "hentai" en mi disco duro (ino es broma! además estaba vacío...), me encuentro esta Web en mi lista de favoritos (otro Expediente X que espero resolver, además... ¿Qué hace ese enlace al web de **Satoshi Urushihara** también en los favoritos?) ¿Y esa nota que pone: cariño por qué te dejas el perfume de **Goku** abierto que te regalé por tu cumpleaños?.... Mejor pasemos a comentar una Web en la que encontramos en uno de sus apartados, diseños y modelos de robots gigantes como el **MS-09RII Rick Dom II** entre muchos otros, galerías de imágenes de las series más destacadas, midis sobre series como **Laputa, Kimagure Orange Road, Video Girl AI, Tenchi Muyo!, Evangelion** y demás. Y también una sección dedicada a la música MP3. ¿Merece la pena visitar esta Web? A lo que yo contesto ¿Estás de broma? ¡Pues claro! ¿Te has fijado en todas las imágenes que tiene?¿Y qué me dices del diseño?. Y ya no hablemos de la cantidad de enlaces que ha incluído su autor (aunque no llegan a los de **Anipike**), clasificados por páginas comerciales, páginas oficiales, Gopher sites (Web´s que son sólo texto sin ningún diseño), servidores de ficheros, galerías de imágenes, clubes, información, series y varios.





Flipper's Anime & Manga

URL: http://flipper.simplenet.com/ANIME/anime.html



Divertida Web dedicada a ofrecer información sobre multitud de series con sus respectivos enclaces, compañíasy páginas personales. Lo mejor de todo es la sección dedicada a los **Superdeformeds**, donde un buen número de series se dan cita (más de 50). Su autor ha hecho una recopilación de todos aquéllos que han aparecido por Internet, junto con los que han aparecido en los propios mangas, **OVA's** y revistas especializadas. Resulta bastante interesante ver las "atrocidades" que se pueden hacer con un personaje manga, ¿os imagináis convertidos vosotros mismos en **Superdeformeds** con esos cuerpos pequeños (según se vea), cabezas grandes y en las situaciones más comprometidas? (Podéis mandarnos vuestros ¡superdeformeds!). Pero no sólo de **Superdeformeds** vive esta página, en cada serie además encontraremos cosas bastante raras como imágenes de **Video Girl Al** en una máquina tragaperras por poner un "pequeño" ejemplo o al pobre **Tenchi Masaki** atado de pies a cabeza con **Aeka** detrás de él con el látigo y en la mano una vela encendida...(se me ocurre que podría hacer un especial páginas Web´s dedicado al hentai... ¡¡NO!! quería decir sobre la tortura y humillación que sufren los personajes manga hoy en día al igual que el perro de **Chocapic** o la rana de **Smacks**, si es que...¡¡no hay derecho!!)

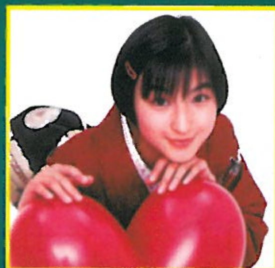


Dedica parte de su espacio para hablarnos de **Yotsuya-san**, un hombre misterioso, del que no se sabe su ocupación, ni tampoco de dónde viene. Éste posee un talento muy especial: arruinar la vida de los demás... creo que será mejor que os informéis en la propia Web y no olvidéis mandarnos vuestros superdeformed y una lista de los personajes manga que consideréis torturados/humillados por sus autores o por la sociedad en general.





INTERNET RULEZ !!!



Dicen muchos periódicos, documentales y asociaciones de padres que internet es pernicioso y nocivo para la salud, como si de una droga se tratara. A mí me gustaría escribir sobre ello, sobre lo bueno y lo malo de este campo tan nuevo y desconocido para la gran mayoría pero en base a la experiencia que he tenido a lo largo de este último año.

Me imagino que todos empezamos más o menos igual, navegando por las páginas web con la ayuda de buscadores o con las direcciones que nos han dado los periódicos o revistas especializadas. Por el momento nos conformamos con eso, no sabemos que hay más, mucho más. Un buen día, te das cuenta que existe una mailing list sobre algo que te gusta y te apuntas. Intercambias gustos, opiniones y quizá te encuentras a la misma gente en el chat algún día de la semana (si no te has aventurado antes...). Por lo general ahí te quedas, contento porque tú estás aquí y ellos allí, dices lo que quieres decir y si invaden tu intimidad, si molestan, te vuelves mudito y tan tranquilos.

Pero a veces a alguien se le ocurre la genial idea de hacer una quedada para vernos las caras. Comienza el boom, la intensidad del fin de semana, ves que tal o cual no era lo que parecía, que aquel otro no era tan pedante y el de más allá no veas cómo estaba. Después, el recuerdo, las ganas de más y la depre post-quedada. Hemos roto la barrera de la pantalla, nos damos cuenta de que ya no somos unos simples nombres o apodos escritos en alguna parte, sino que hay alguien que vive en un sitio tan lejano como Asturias o tan al sur como Marbella. Pero ya no te importa. En el siguiente viaje a Barcelona aprovechas para hacer escala en Granada, Madrid y Zaragoza, a la vuelta pasas por Valencia, o paras en Albacete o Sevilla. Tanto da el sitio, lo que importa es que él o ella va a estar allí y tú también quieres –aunque a veces no puedes-. Y después estás deseando conectarte para saber qué son de ellos, pellizcarte y pensar que no sólo ha sido un sueño sino que todo fue real.

Internet, por suerte, es más barato que el teléfono, quizá más divertido porque no hablas sólo con una persona, hay comunicación diaria, te ríes a carcajada limpia y te das cuenta que estás delante de una pantalla y cualquiera que pasa te mira con cara rara, intentas explicarlo, compartirlo, pero no te van a entender, así que, supongo que poco a poco vas dando de lado a los que te rodean; sueles decir cosas que tardarías siglos en hacerlo a la cara y ahí es donde veo el fallo, internet da una confianza falsa, deja que la imaginación vuele demasiado rápido, se piensan cosas que no son (y si te quieren engañar, pueden hacerlo fácilmente), por eso no suelo meterme en cualquier canal de chat, sólo en el que sé donde voy a encontrar a mis amigos, para hablar con ellos porque les echo de menos.

También es verdad que, como en todo, hay piques y malos rollos pero también se solucionan, se olvidan o se ignoran. Quizá más que nunca los incomprendidos se refugian tras la pantalla, pero por eso mismo nos hemos conocido en persona, hemos compartido experiencias muy intensas y nos apreciamos por lo que somos y no por lo que la "sociedad" quiere que seamos. Que soy una incomprendida, una solitaria, una desheredada o una marginada, bueno, puede ser, pero no me importa, ya no. Claro que no todos tienen que ser como yo, los hay incluso con una vida anterior, con otros amigos, con otros ambientes y aficiones, pero intentan combinarlos, venir a los salones, a las chibijornadas o a una fiesta de fin de año otaku, aunque cualquier excusa nos sirve para pasárnoslo bien.

También es verdad que los primeros que nos conocimos vamos cerrando el círculo y no dejamos que entre nadie nuevo, pero es inconsciente, somos tantos que es imposible abarcar a todo el grupo, preferimos concentrarnos ideal sea entre 20 y 30 para poder hablar tranquilamente unos con los otros, aunque yo sigo votando por una cena multitudinaria, donde estemos todos juntos, al menos una vez. Y muchas veces nos sorprendemos hablando de cualquier otra cosa que no es el manga, la afición que nos ha unido.

Ya sé que al haber demasiada libertad, al no haber control alguno, entramos en un terreno muy peligroso e inexplorado donde cuatro pringaos se aprovechan de ello, como en todo, pero ya les llegará su hora. Mientrastanto, intentemos pensar en positivo, porque a mí nadie me puede negar que da igual donde estés que puedes hablar con alguien de la otra punta del planeta. En mi caso, fijaros, en 20 años sólo he visto un par de veces a mi padre que ahora está en México, pero ahora estamos en contacto; claro que seguimos sin tener mucho que decirnos pero ahí está y yo lo sé, que es lo que importa, ¿no?

Por todo ello y aunque es verdad que internet engancha, creo que te engancha a la vida!! Gracias Totoro por crear la mlm y buen pollo a todos!

■ Chiisai

CD RELEASE

Japón

CD AUDIO

-Master Mosquiton'99
Cd Drama vol.3
Son los Dramas del espacio **Kadokawa Dragon Award**. Incluye entre la algarabía los temas **My Dear** y **Eternal Fire.**
Ref. Nippon Columbia, COCC-14080.
Precio: 2.800 yenes.

-Opening tema (cd single)
The Power of love, interpretado por **CNN**.
Ref. CODC-1348
Precio: 1.121 yenes.

-Calm Breaker
Se trata de un CD doble, incluye dos canciones y **BGM**. Además contiene un *booklett* de 16 páginas
Ref. KICA - 375-6.
Precio: 6.930 yenes.

-Meitantei Conan
Image Song Album-
Ref. POCX - 1081.
Precio: 3.059 yenes.

-Shin seki GPX Cyber Formula Saga Inspire II
Una *Image song* (canción basada en la serie) interpretada por los personajes y dramas en los que participan **Fil, Kyôko** V.C.**Yuri Amano) Hayato...** y otros personajes de la serie.
Ref. AYCM-580.
Precio: 2.854 yenes.

-Rurôni Kenshin, -Meiji Kenkaku Romantan-
Banda sonora original del juego de RPG con su op. 1 2, de **Kawamoto** y el tema **Shichi iro no Kaze** (*Un viento de siete colores*).
Ref. SRCL-4322.
Precio: 2.345 yenes.

-Clamp Gakuen Tanteidan -Mini Soundtrack-
Single del drama basado en la serie **Bokura no Reki** (*Nuestro paso por el tiempo*).
Ref. Picture Entertaiment, VIDL-10856.
Precio: 1.000 yenes.

-**Kiseki no Umi**- El op. de la serie de animación **Lodoss tô senki - Einan kishiden-** y el tema **Active Heart**.
Ref. VIDL-30202.
Precio: 1.020 yenes.

-Hikari no Suashi- El ed. de **Lodoss Tô Senki-Einan kishiden-** y el tema **Sakasama no niji**, ambos interpretados por **Chie Ishihashi.**
Ref. VIDL-30203.
Precio:1.020 yenes.

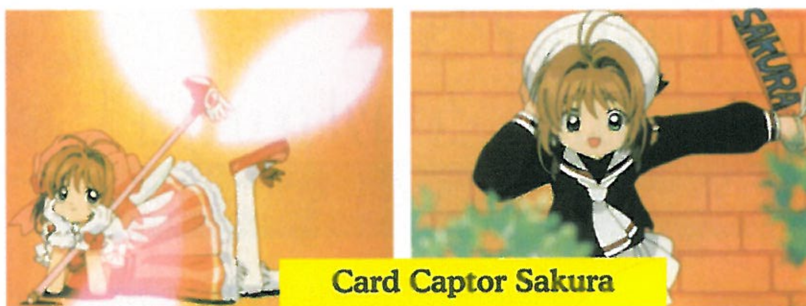
-Smile Again- El op. del **OVA** de **KIRARA** y el tema **Genki de ne**. Ambos interpretados por **Elika**.
Ref. PODX-1037
Precio: 1.020 yenes.

-Taihô Shichauzô -You are under arrest:

*__Natsumi TYPE.__ Single con los temas: **Hey! Magic!!** y el ed. **Thank you, love.**
Ref. VIDL-10830.
Precio: 1.000 yenes.

*__Miyuki TYPE.__ Incluye los temas: **Konna hareta gogo wa** y el ed. **tema Thank you, love.**
Ref. VIDL-10831.
Precio: 1.000 yenes.

*__Opening tema: Boku de aru tame ni (__ interpretado por el grupo **Flying Kids)**
Ref. VIDL-10826.
Precio: 1.000 yenes.



Card Captor Sakura

VIDEO

-Geobreeders: [File-X- Chibineko Get back the kitty-
Primer **OVA** de un total de tres (de 30 mn. cada uno).
Ref. VVAS1026/ JVLA 58018
Precio: 5.800 yenes

-Shôjo Kakumei Utena, L´apocalypse:9.
King Records.
Ref. VHS:KIVA-349/LD:KILA-349
Precio: 6.600 yenes.

-Fûken Denseki Berserk
Ref. S-5 (quinto vol. recopilatorio) VPVY-70673.
Precio: 4.800 yenes.

-Making of game -Ghost in the Shell-
Digital Animesshon no subete (*Todo sobre la animación digital*)
Ref. BES-2039. 30 minutos de duración.
Precio:1.905 yenes
Ref. (LD) BEAL-1199, 40minutos de duración.
Precio: 3.000 yenes.

-Mahô no Tenshi Creamy Mamy
Incluye ilustraciones de **Akemi Takada** en el ***Jacket***. Se compila la serie emitida desde el 1 de julio de 1.983 hasta el 29 de junio de 1.984, esta vez masterizada digitalmente.
Ref. BES-1899-1900, 100 minutos de duración.
Precio: 6.000 yenes.

-Master Moskiton '99.
Primer volumen recopilatorio de la serie de televisión. Incluye dos capítulos: **Kisegae Inahosama** y **'99Gakuen Bishôjo Seifuku Pin up Calendar**.
Ref. BES-1853 / BELL-1100, 53 minutos de duración.
Precio: 3.800 yenes.

-Shin Kimagure Orange Road-
Soshite, Ano natsu no hajimari -
Con el op. **Day Dream- Soba ni iru yo** y grandes figuras como **Hiromi Tsuru, Eriko Honda, Michie Tomisama** y **Chieko Honda** en el doblaje.
Ref. VPLV - 70656, 102 minutos de duración.
Precio: 8.190 yenes.

BERSERK

Están previstos un total de doce volúmenes de video y LD para recopilar desde el primer al último de los capítulos de la adaptación de **Berserk** a la animación. Empezarón a aparecer estos volúmenes el 1 de marzo de este año el primero de ellos, el segundo el 21 del mismo mes y a partir de esta fecha puntualmente han ido apareciendo el 21 de cada mes y así continuarán haciéndolo hasta diciembre.
Cada uno de estos volúmenes consta de 48 mn. y para que sirva de referencia el código del primer recopilatorio es VPVY-60865 en vídeo al precio de 5.040 yenes y el del LD, ref.VPLY-70669 mil yenes más caro.
Junto con estos lanzamientos, aparecen los Cd´s que incorporan su banda sonora:
Kenfu Denseki Berserk-Original Soundtrack, con una música compuesta por Hirasawa, Ref. VPCG-84639 al precio de 2.625 yenes.
El single que recoge el opening tema de la serie Tell me why, interpretado por el grupo Penpals. Ref. VPCC-82104, al precio de 1.260 yenes.
Y recogiendo el ending está el tema **Waiting So Long** interpretado por **Silver Fins** con ref. VPCC-82105, al precio tambien de 1.260 yenes.





Geobreeders

LD - BOX

-BUBBLEGUM CRISIS -Complete collection-
Masterizado de nuevo, se incluyen en el *Jacket* dibujos de **Kenichi Sonoda** , *trading cards* y un libro de 24 páginas con todos los personajes de la serie.
Ref. BVLL-539, 420 minutos de duración.
Precio: 30.000 yenes.

-Flandes no Inu (*El Perro de Flandes*). Memorial Box, Part 1.
Incluye los capítulos 1~24, 620 minutos de duración.
Ref. BELL-1204.
Precio: 36.000 yenes.

-Tatakae!! Iczer 1 -Battle Box-
Además de compilar la serie original y ofrecer un *making of* de la nueva parte, incorpora un libro de 16 páginas sobre los personajes, con ilustraciones de **Toshiriro Hirano** y un set de nueve *trading cards*.
Ref. BVLL-538, 210 minutos de duración.
Precio: 42.000 yenes.

GAMES

-Vampire Saver-
Para: Sega Saturn. **Tipo:** Acción.
Fabricante: Capcom.
Precio: 5.800 yenes.

-X-Men vs. Street Fighter-
Para: Sega Saturn. **Tipo:** Acción.
Fabricante: Capcom.
Precio: 5.800 yenes.

-Bomber Man Wars-
Para: Play Station/Sega Saturn. **Tipo**: Shooting.
Fabricante: Game Arts.
Precio: 6.800 yenes.

-Super Robot TaisenF - KanKesshû –
Para: Sega Saturn. **Tipo:** Simulador.
Fabricante: Banpresto.
Precio: 6.800 yenes.

-Slayers Royal-
Para: Play Station. **Tipo:** Rol.
Fabricante: Kadokawa Shôten/ESP.
Precio: 5.800 yenes.

-World Stadium 2-
Para: Play Station. **Tipo:** Deportes.
Fabricante: Namco.
Precio: 5.800 yenes.

-Meltylancer - Re-inforce-
Para: Sega Saturn. **Tipo**: Simulador.
Fabricante: Re-inforce
Precio: 7.800 yenes.

-Guilty Gear-
Para: Play Station. **Tipo:** Acción.
Fabricante: Ark System Works.
Precio: 5.800 yenes.

Noticias

GUNDAM 20 ANIVERSARIO

En conmemoración del **20 Aniversario de Gundam** se ha llevado a cabo una compilación especial de nuevos lanzamientos además de la proyección este verano de las películas **Shin Kidô Senki Gundam W - Endless Waltz Tokubetsu Sen** y **Kidô Kishi Gundam Dai 08 MS Shojô Mirage Report** además de una edición especial de Telefone Cards.

En LD

MOBILE SUIT GUNDAM The 08th MS Team (Kidô Senshi Gundam/Dai 08 MS Shôjo). Son un total de trece volúmenes de unos 27 mn. cada uno con Ref. BEAL-858/BES-1328 (cap. 1). El último aparecido 19 de Julio es el cap. 9 con Ref. (LD) BEAL-867 , (VHS) BES-1337(6/19); precio: 4.660 yenes, de Bandai Visual. Luego tenemos el **Kidô Senshi Gundam ZZ** el **Memorial Box Type 2**, de ref. BELL-941, en seis unidades (540mn.) recoge los cap. 25-47. Precio: 39.000 yenes.

Pero lo realmente novedoso es el lanzamiento del **Kidô Senshi Gundam - Memorial Box -Part 1** (1/8), que compila en seis unidades (530 mn. en total) los capítulos 1 al 22 de la serie de televisión con diseño de persnonajes de **Yoshikazu Yasuhiko**. La ref es BELL-1201y la encontramos al precio de 37.800 yenes. Se incluyen ilustraciones del autor y se prevee que su segundo memorial Box aparezca en diciembre.

Cd Audio

En Agosto se recopilan las bandas sonoras que han aparecido bajo los títulos de **Kidousenshi Gundam** y **Mobile Suit Gundam.** Exagerados como son los japoneses, reeditan y lanzan al mercado 19 títulos distintos el día 1 de Agosto de 1.998. Fans de **Gundam!** ahora podéis haceros con el título de vuestra colección que os faltaba!

Destacamos el **Kidô Seiki Gundam X-Soundtrack Album - Side 3** con Ref. KICA-335 al precio de 3.000 yenes. Lo componen cinco piezas vocales y la BGM de la serie.

Para leer

Asímismo en papel, **Kidô Senshi Gundam - Giren no nozomu** (950 yenes) es una guía con todo lo que rodea el mundo de **Gundam** y con la que se puede llegar a conocer todos los detalles existentes acerca de la guerra que se desarrolla en la historia.

El **KIDÔ SENSHI GUNDAM MS Generation** es un manga de **Gundam** dibujado por el diseñador de mechas **Rei Nakahara** (también autor del manga de **Tekkaman Blade II**). Es una historia enfocada desde el punto de vista ocular de un camara que presencia la guerra. Y por último el **KIDÔ SENSHI GUNDAM MS (Mobile Suit) Encyclopedia -MS DaizenShû 98** (1.900 yenes) que contiene desde la primera a la última de las entregas de la saga con todo lo que es de interés para todo aficionado a la serie.

También tenéis el **Gundam, Cross over·Note Book I**, (al precio de 1.600 yenes) **Gasshû 1.** En formato B5 y a cargo de **Kazukiku Kotô**, un autor que ha participado en esta saga durante 15 años.

Noticias

- **Nuevo CD single de Okui Masami**
El 7 de Agosto la conocida cantante japonesa (género j-pop) **Okui Masami** sacó un nuevo CD single que recoge los temas emitidos por radio de la serie de *anime* **Akihabara Dennougumi** en el programa **Makkuno E.B. Club T.B.S.**

Título: Shu -AKA-
Temas: op/ed. del programa de radio (temas vocales)
Fecha de salida: 07-08-1998
Precio: 1.020 yenes
Ref. KIDA-167
Distribuye: King Records

Nota: la salida en vídeo y laser-disc al mercado de esta serie se ha aplazado hasta octubre.

Título: **Akihabara Dennougumi TV: volume 1**
Fecha de salida: 9 de Octubre de 1.998
Precio: 3.700 yenes
Video: Ref. **KIVA-388**
Laserdisco: REf. **KILA-388**
Distribuye: King Records, Star Child

-Nuevo cd single de **Megumi Hayashibara** del **OVA** basado en la nueva serie de **TV** sobre **Bannou Bunka Nekomusume (Cat Girl Nuku Nuku).** Destacamos como curiosidad que ella misma ha compuesto los temas de opening y ending además de interpretarlos, toda una artista...

Título: **Hayashibara megumi: A House Cat**
Fecha de salida: 4 de Setiembre de 1.998
Precio: 1.020 yenes
Ref.: **KIDA-170**
Distribuye: King Records Japan

-Continuamos con **Nuku Nuku**, esta vez con el cuarto volumen de los capítulos de TV (los episodios 11 y 12), en formato vídeo y laserdisco, como siempre.
Título: **Bannou Bunka Nekomusume TV: Volume 4**
Fecha de salida: 21 de Agosto de 1.998
Precio: 6.600 yenes
Video: Ref. **KIVA-364**
Laserdisco: Ref. **KILA-364**

Top 10 - Japón

CD Single

Fuente: Animedic Hit Singles Chart
Fecha: 4 de Junio, 1998

1. **Deen: Kimisae Ireba**
Chuuka Ichiban! TV anime opening tema
JBDJ-1040
2. **Curio: Kimini Fureru Dakede**
Rurouni Kenshin TV anime opening tema
Sony Music Entertainment Japan
ESDB-3841
3. **Rouage: Endless Loop** Nuevo
Basara TV anime opening tema
Pony Canyon Records Japan
PHDL-1150
4. **Field of View: Kawaita Sakebi**
Yu-Gi-Oh opening tema
Nihon Columbia Records Japan
CODA-1531
5. **Sakamoto Maaya: Kisekino Umi**
Lodoss Tou Senki TV anime opening tema
JVC Victor Entertainment Japan
VIDL-30202
6. **Okui Masami: Birth**
Akihabara Dennougumi TV anime opening tema
King Records Japan StarChild
KIDA-162
7. **Shingyouji Eri: In My Dream**
Brain Powerd TV anime opening tema
JVC Victor Entertainment Japan
VIDL-30178
8. **Hayashibara Megumi: Infinity**
Lost Universe opening tema
King Records Japan StarChild
KIDA-161
9. **Izumi You: Dame!** Nuevo
Rurouni Kenshin TV anime ending tema
Warner Music Japan
WPD6- 9172
10. **Izshizuka Saori: Kindanno Panse**
Silent Mepius TV anime tema
Apollon Records Japan
AYDM-147

CD Album

Fuente: Animedic Hit Album Chart
Fecha: 4 Junio, 1998

1. **Studio Ghibli Songs**
Compilación Tokuma Records Japan
TKCA-71381
2. **Cowboy Beebop Original Soundtrack**
TV Anime JVC Victor Entertainment Japan
VICL-60201
3. **Sentimental Grafitti: Nagakura Emiru** Nuevo
Game Vocal Nippon Columbia Records
COCC-15069
4. **Sentimental Grafitti: Hosaka Miyuki** Nuevo
Game Vocal Nippon Columbia Records
COCC-15068
5. **Angelique Gaiden 2: Volume 3** Nuevo
Radio Drama Pony Canyon Records Japan
KECH-1129
6. **Sakura Taisen 2: Kayou Zenshu**
Game Vocal Marvelous Entertainment
MJCA-21
7. **Cowboy Beebop: Mini Album** Nuevo
Anime Vocal JVC Victor Entertainment Japan
VICL-60248
8. **Animetal no Best**
Anime Vocal Sony Music Entertainment
SRCL-4237
9. **Katagiri Ayako: Message**
Game Seiyuu King Records Japan
Konami Entertainment Japan
KICA-7869
10. **Dragon Ash: Hiwa Mata Nobori Kurikaesu**
Anime Vocal JVC Victor Entertainment Japan
VICL-35024

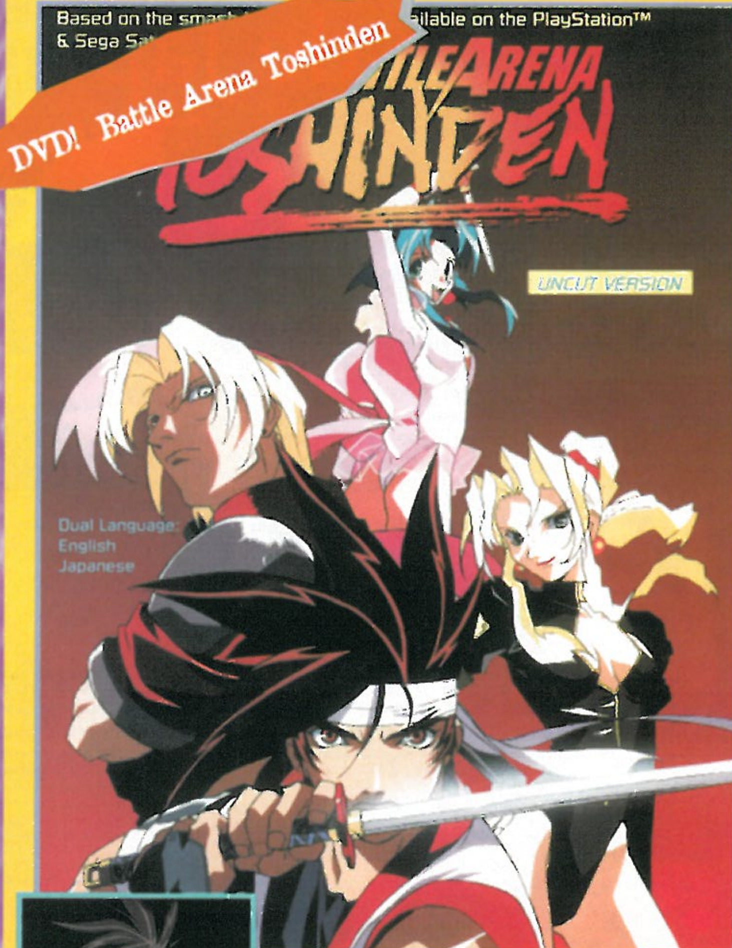
Laserdisco

Fuente: Animedic Hit Laserdisc Chart
Fecha: 4 de Junio, 1998

1. **Studio Ghibli Songs**
Compilación Tokuma Records Japan
TKCA-71381
2. **Cowboy Beebop Original Soundtrack** Nuevo
TV Anime JVC Victor Entertainment Japan
VICL-60201
3. **Sentimental Grafitti: Nagakura Emiru**
Game Vocal Nippon Columbia Records
COCC-15069
4. **Sentimental Grafitti: Hosaka Miyuki**
Game Vocal Nippon Columbia Records
COCC-15068
5. **Angelique Gaiden 2: Volume 3**
Radio Drama Pony Canyon Records Japan
KECH-1129
6. **Sakura Taisen 2: Kayou Zenshu** Nuevo
Game Vocal Marvelous Entertainment
MJCA-21
7. **Cowboy Beebop: Mini Album** Nuevo
Anime Vocal JVC Victor Entertainment Japan
VICL-60248
8. **Animetal no Best**
Anime Vocal Sony Music Entertainment
SRCL-4237
9. **Katagiri Ayako: Message**
Game Seiyuu King Records Japan
Konami Entertainment Japan
KICA-7869
10. **Dragon Ash: Hiwa Mata Nobori Kurikaesu**
Anime Vocal JVC Victor Entertainment Japan
VICL-35024

Office 2.000

DVD! Battle Arena Toshinden





Battle Arena Toshinden DVD

Incluye: Software en DVD
Requiere: Lector de DVD

El último torneo **Toshin** lo terminó hace un año. Nadie ganó. Durante un año **Eiji Shinjo** ha permanecido en la memoria de todos por su batalla con el renegado campeón **Gaja**. Fue una batalla muy corta porque las fuerzas del malévolo sindicato conocido como **"La Organización"** le negó la victoria. Desde entonces **Eiji** no ha parado de buscar a su hermano perdido, **Sho**. Pero ahora, un misterioso guerrero va a participar en el próximo torneo **Toshin** y todo el mundo se pregunta quién es este misterioso y poderoso guerrero (¿podría ser su hermano **Sho**?). **Eiji** y **Kayin**, su mejor amigo y mayor rival intentarán descubrir la identidad de semejante personaje, pero el secreto está en la mano de **"La Organización"**, que quiere aprovechar el poder de este guerrero para dominar el mundo.
¡Ahora comenzará la batalla definitiva que decidirán quién es el más poderoso, pero ¡cuidado! cualquiera puede morir en el intento.
P.V.P. 6.990.- ptas.

LA BLUE GIRL SCREENSAVER



LA BLUE GIRL SCREENSAVER

Incluye: Software en CD-ROM
Requerimientos:
PC 486 o Macintosh
8 Mb de RAM
Windows 3.1

Selección de más de 100 salva-pantallas con las mejores escenas de la serie **La Blue Girl**. Estos salva-pantallas harán derretir tu pantalla. Incluye vídeos de música y colección de dibujos de manga erótico- artístico.
Para los amantes de los comics de **La Blue Girl**.
P.V.P. 3.495.- ptas.

Twin Angels

TWIN ANGELS VOL.1.



Incluye: Software en CD-ROM y en japonés con subtítulos en inglés. Episodios 1 y 2 de **Twin Angels**.
Requerimientos:
PC 486 o Macintosh
8 Mb de RAM
Windows 3.1

Mai y **Ai Amatsu** son dos hermanas de 19 años y son las últimas de una legendaria saga de guardianes guerreras. Utilizando místicas y antiguas técnicas las hermanas deben guardar a **Onimaru**, un lascivo demonio de 21 años. Pero **Onimaru** se ha encaprichado de las dos hermanas guerreras y las persigue donde quiera que vayan. Ellas pronto descubren que **Onimaru** ha hecho un pacto con las **Fuerzas Oscuras** para ser el próximo **Lord Demon** con nuevos poderes demoníacos. Y ahora las **Fuerzas Oscuras** están preparadas para ir al mundo mortal a capturar nuevas y frescas víctimas...
P.V.P. 4.995.- ptas.

TWIN ANGELS VOL.2



Incluye: Software en CD-ROM y en inglés. Episodios 3 y 4 de **Twin Angels**.
Requerimientos:
PC 486 o Macintosh
8 Mb de RAM
Windows 3.1

Continua la historia de las hermanas **Mai** y **Ai**. Las guerreras se embarcan en un viaje hacia el **Santuario Tenjin** dejando atrás la protección de sus poderosas armas. ¿Qué sucederá cuando lleguen al **Santuario**, guardado por poderosos sacerdotes...? El **Santuario** está comprometido con las **Fuerzas del Mal** y ha abierto una puerta interdimensional que permite el paso del mundo real al mundo de los **Demonios**. A través de esta puerta llegan monstruosos asesinos cuyo fin es eliminar a las hermanas **Amatsu** y capturar a **Onimaru**. ¡Prepárate para el asalto final entre las fuerzas sobrenaturales y las hermanas guerreras!
P.V.P. 4.995.- ptas.

MANGA

Todo un Mundo en CD-ROM

La nueva invasión de Japón

Ref: CB906 - 4.995 ptas
Takeru: Realizado por el maestro Buichi Terasawa. Espantosos monstruos y voluptuosas doncellas forman parte de este original juego que no dejará a nadie indiferente. Mac y Windows.

Ref: CE570 - 1.995 ptas
Manga Pervert Vol.1: Más de 600 Mb y miles de imágenes de MANGA erótico y de sensuales modelos japonesas y las animaciones más X del cine oriental. Multilingüe.

Ref: CE934 - 2.995 ptas
Manga Pervert Vol.2: Más de dos mil NUEVAS imágenes de MANGA erótico y pornográfico y las animaciones más calientes del cine X oriental. ESPAÑOL, inglés,...

Ref: CE961 - 2.995 ptas
Manga Pervert Vol.3: Tercer volumen de esta fantástica serie con más de 2.000 imágenes de MANGA porno y las mejores animaciones X. ESPAÑOL, inglés,...

CE1037 - 4.995 ptas
Pack Manga Pervert: Incluye Manga Pervert vol.1, vol.2 y vol.3. Sin duda la mayor colección de imágenes y animaciones MANGA del mercado.

Ref:CE858 - 2.995 ptas
Mission Extreme: Kate Kurtis tiene que esclarecer los hechos que suceden en el lejano planeta DONIC, dónde multitud de jovencitas son violadas. Mac/Win. SIN CENSURA.

Ref:CE859 - 2.995 ptas
Frisson Bleu: Selección de escenas de alto voltaje salidas de los estudios japoneses que muestra SIN CENSURA todo tipo de escenas de sumisión, humillación y violencia. Mac/Win

Ref:CE860 - 2.995 ptas
Le Miroir des Perversions: Virginia descubre un impulso sexual sin precedentes que la harán disfrutar del sexo como nunca había imaginado. Mac/Win. SIN CENSURA.

Ref:CE861 - 2.995 ptas
Fantasías Carnales: Marc encuentra a la diosa Osiris, la cual pretende sorberle toda la potencia sexual. Sensualidad, exotismo, y todo tipo de excesos. Mac/Win. SIN CENSURAR.

Ref:CE877 - 2.995 ptas
Odiséa del Placer: Dos jóvenes tienen que demostrar su "valía" para salvar su vida en el interior de una nave alienígena. Mac/Win. SIN CENSURAR.

Ref:CE878 - 2.995 ptas
Posesión Diabólica: Extrañas ceremonias acabarán por dar paso a todo tipo de perversiones y juegos sexuales donde todo está permitido. Mac/Win. SIN CENSURAR.

Ref:CE879 - 3.495 ptas
Plaisirs Manga Vol.1: Manga INTERACTIVO estructurado en tres partes: sumisión, humillación y violencia. Los vídeos son directos y totalmente sin censurar. Mac/Win.

Ref:CE880 - 3.495 ptas
Plaisirs Manga Vol.2: Ofrece tres nuevos temas relacionados con el sexo: el placer, el dolor y los monstruos. Videos son directos, sin "tiempos muertos" y totalmente SIN CENSURAR. Win o Mac.

CE935 - 4.995 ptas
MANGHARD 3 CD-Roms: Incluye: **Esclavas y Sumisas, Humillación Manga y Photo Manga.**

Ref:CE1027 - 2.995 ptas
Adventure Kid 1: Nueva serie de manga erótica con las increíbles aventuras de los jóvenes estudiantes Norikazu y su novia Midori, los cuales viven en un loco e informatizado mundo.

Ref:CE1028 - 2.995 ptas
Adventure Kid 2: El cruel Masago ha destruido deliberadamente el mundo real, creando un mundo de pesadilla... Preparate para el evento sexual más extraño y diabólico jamás soñado.

Ref:CE415 - 5.690 ptas
Urotsukidoji 3 CD-Roms: Disfruta del sexo y la violencia con esta superproducción Manga, que incluye: 'Birth of the overfield', 'Curse of the overfield', 'Legend of Demon Womb',... Mac o Windows.

Ref:CE834 - 2.995 ptas
Venus Select: Observa como Aseki entrevista a sus estrellas e intenta predecir quién va a ser su "musa", su VENUS que protagonizará todo tipo de secuencias inimaginables en el mundo real. Mac/Win.

Ref:CE835 - 4.595 ptas
Ring OUT: El primer juego rol interactivo de estilo MANGA editado en CD-ROM: Aya es vendida a un gangster al cumplir los 18 años y se ve inmersa en un mundo de violencia y sexo. Tienes que ayudarla a salir de él o convertirse en la reina del Ring Out. Mac/Win.

Ref:CE986 - 4.995 ptas
Timestripper: Shinji debe escapar en la máquina del tiempo y ajustar correctamente los controles para aterrizar en el lugar y momento adecuado y conseguir los favores de la reina del Sexo. Sólo cuenta con tu ayuda para conseguir sus objetivos. Interactivo.

Ref:CE1020 - 3.495 ptas
La Blue Girl 1: Vuelve la popular serie con nuevos episodios. Ayuda la joven Miko, una joven ninja, a controlar la violencia sexual del malvado Shikima.

Ref:CE1021 - 3.495 ptas
La Blue Girl 2: Continua la lucha de la jovencita Miko con el desenfreno sexual de Shikima.

Ref:CE1022 - 4.495 ptas
La Blue Girl 3: Miko Mido intenta llevar una vida normal de nuevo y vuelve a la escuela. Pero llegará una nueva estudiante que entrará en el submundo para ganarse la confianza del sádico Shikima.

¡¡GRATIS 1 CD-ROM POR CADA 5.000 pts de COMPRA!!

Por cada 5.000 pts de compra, eliga 1 CD-ROM de la lista adjunta totalmente GRATIS.

CE449 Erotika	CF766 Marruecos
CE868 Canal Privado	CF765 Costa del Sol
CE906 Labios vol.1	CG119 MasterClip 11.000
CE929 Labios Vol.2	CJ266 Cinema PC Vol.1
CE461 Fantástica Moana	CJ312 Cinema PC Vol.2
CE1035 Busties Vol.5	CJ313 Cinema PC Vol.3
CE598 Delicatessen	CF477 EZ Language
CE932 Pleasure Vol.2	CB663 Mundial de Futbol

www.office2000.es

ROM WARE

Suscripción GRATUITA a la publicación ROM WARE

Suscripción GRATUITA a la publicación ROM-WARE y XSi Excess Interactive, con más de 3.000 CD-ROMs sobre juegos, cultura, eróticos, utilidades, gráficos, et

NO es necesario hacer ningún pedido

CDs de regalo:

PEDIDO:

Enviar a: OFFICE 2000 - Apartado 851 - 37080 Salamanca
Tel: 902 194 194 Fax: 923 373332

ARES Informática 06/98

Nombre:

Dirección:

C.P. - Localidad - Provincia:

Teléfono: N.I.F.:

☐ Recepción por Agencia (+1200 pts. g.envío) SEUR 24 Horas

☐ Recepción por Correos (+450 pts. g.envío)

☐ Cargo a mi tarjeta: ☐ VISA ☐ MasterCard ☐ tarjeta 6000

Fecha Caducidad: Firma:

IVA incluido



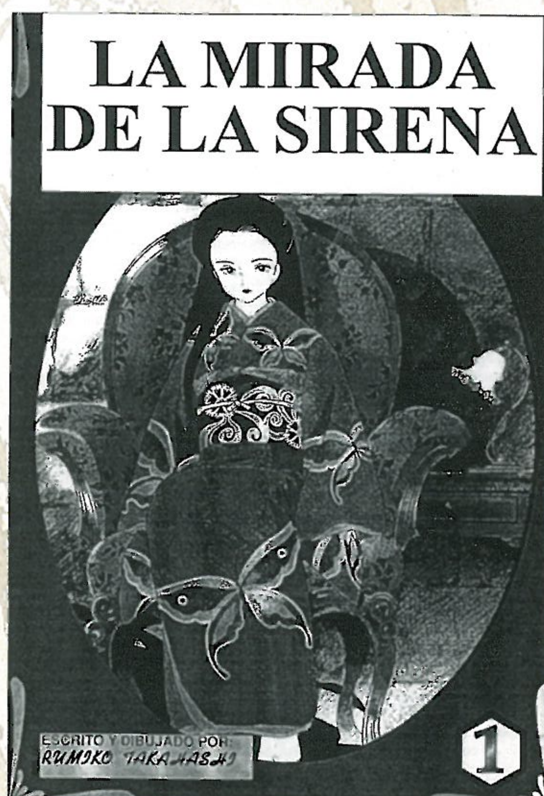
FANCU FANZINE nº 1
Plaza Jesús Requejo, 3
45710 Madridejos (Toledo)
180. -ptas.
Formato cuartilla
Portada a 2 colores.
54 páginas
Varias historias realizadas por el autor del fanzine.
Pablo Antonio Sánchez Nogueiras demuestra su ritmo de producción acompañado de su acostumbrada calidad en el dibujo con lo que se podría calificar como un compendio de historias cortas de este autor, todas de carácter fantástico-hilarante (**Caos, Canguro a la fuerza y Lidia reportera**). El fanzine incluye también algunos artículos de opinión como **"Por qué leo shojo"**. Un interesante punto de vista.



KIYAMII nº 2
c/García Más nº20
02005 Albacete
200. -ptas.
Formato DIN-A4
B/N
36 páginas.
Fanzine informativo/opinión sobre manga y anime.
Destacan los artículos de **Macross Plus, El Hazard y un dossier sobre Clamp**.



YUMEMIRU nº 1
Apdo. correos 24203
08080 Barcelona
e-mail: starqueen@usa.net
web: http://w3.animanga.com/Andrómeda/
175. -ptas.
Formato DIN-A4
B/N
28 páginas.
Fanzine dedicado al shojo manga en su mayor parte. Su autora, **Ester Goma Juncosa**, más conocida como **Lady Andrómeda** en la red de redes, nos ofrece una introducción al género shojo, artículos sobre las series **Mint na Bokura, Vampire Princess Miyu, Kaitou Saint Tail, Versailles no Bara y Clamp in Wonderland**. También incluye una historieta de **Zahara Medina** titulada **"Reina de Tréboles"**.



LA MIRADA DE LA SIRENA nº 1

306858@vetez.unizar.es
250.-ptas.
Formato DIN-A4
B/N
56 páginas.
Continúa la escalofriante saga de las sirenas de la mano de **Rumiko Takahashi** cuya crudez llega al máximo en esta historia.

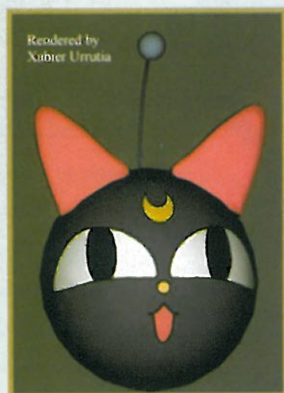
LA MIRADA DE LA SIRENA nº 2

Finaliza esta historia corta, cuyos acontecimientos hasta el momento podrían calificarse como "gore".



RENDERS DE LOS LECTORES

Este mes, renders de Sailor Moon realizados por Xavier Urrutia, de Bizkaia







ASOCIACIÓN TOMODACHI

Hace casi un año que se pensó en crear una asociación legalizada para defender el manga frente a los medios, pero por diversos motivos se ha ido retrasando hasta hace bien poco. Esta asociación ya existe, se llama Tomodachi y pretende hacer lo posible por mejorar el mundillo.

Los objetivos de Tomodachi son promover el comic, la animación y la cultura japonesa dentro de la sociedad en la que vivimos; informar sobre las características de estos medios para que la sociedad pueda tomarse unos valores reales, y no dejarse llevar por tópicos, rumores o xenofobismo; organizar actividades relacionadas con estos medios para el disfrute de todos aquellos, aficionados o no, que lo deseen; promover el estudio y la investigación de los campos relacionados para su mayor comprensión y reunir al aficionado para servirle de medio de comunicación, defensa y apoyo.



Por el momento, Tomodachi se ha encargado de la organización de las Jornadas del Manga y el *Anime* de Madrid y de las de Zaragoza, pero ya tiene multitud de otros proyectos, como la organización de proyecciones, jornadas, campañas de información a los medios de comunicación, congresos...

Seguramente te estarás preguntando, ¿qué hay que hacer para participar en Tomodachi? Bien, ante todo hay que resaltar que se trata de una asociación juvenil, es decir, los socios mayores de 30 años sólo pueden figurar como socios honorarios (sin voto). Sin embargo, todo aquel mayor de 14 años puede ser socio con derecho a voto.
Hay dos posibilidades a la hora de colaborar con Tomodachi, al igual que en la mayoría de las ONGs : ser simpatizante o colaborador activo. Los simpatizantes deberán aportar 1.000 ptas. anuales. Estos reciben información sobre las actividades organizadas, pueden colaborar en ellas, y sobre todo, apoyan la acción de Tomodachi. Los colaboradores activos aportan un mínimo de 3.000 ptas. al año, y además se encargan de organizar todas las actividades de Tomodachi.
Para ser simpatizante deberás escribir a:

Asociación Tomodachi
Travesía Puerto de las Pilas, 22. 3° D
28031 MADRID

o a tomodachi@tomodachi.ml.org

Indicando vuestro nombre, dirección, edad y dirección de correo electrónico (si dispones de una).

Si quieres ser socio envía los mismos datos a la misma dirección y además adjunta un texto donde indiques porque quieres ser socio de Tomodachi (tu proyecto, etc...).

Esto es todo, ¡apoyanos y deseadnos suerte!

IX CONCURSO DE COMIC DE ACUP

La Asociación Cultural Universitaria Palentina ACUP, convoca el noveno concurso de comic.

BASES:
1º- Podrán participar todas aquellas personas individualmente o en grupo, que no sean profesionales.
2º- El idioma en que se escribirán los textos de las historietas será el Castellano.
3º- La extensión máxima de las obras a presentar será de siete caras, dentro de los formatos DIN-A3 y DIN-A4, admitiéndose los comprendidos entre ellos.
4º- La técnica a emplear será libre, si bien, serán las obras siempre en blanco y negro.
5º- Se remitirá una copia, junto con el original firmado con seudónimo, y adjuntándose, bajo sistema de plica, un sobre cerrado en cuyo exterior figure el mismo seudónimo y en el interior el nombre y apellidos del autor/es, título del trabajo, DNI, edad, teléfono, y dirección completa.
6º- No podrán ser presentadas obras que ya hayan participado en otros concursos, ni que hayan sido publicados de cualquier forma.
7º- El plazo de presentación será hasta el 15 de Septiembre de 1.998.
8º- La recepción de las obras presentadas a concurso tendrá lugar en las oficinas de ACUP, Avda. Casado del Alisal, nº28, 1º; o en el Apartado de Correos Nº318 34080-PALENCIA, bien personalmente o por correo, indicando en el sobre "CONCURSO DE COMIC".
9º- Los premios constarán de:
-Un primer premio de 50.999 pesetas.
-Un segundo premio de 25.000 pesetas.
-Un accésit de 10.000 pesetas para residentes en Palencia.
Los trabajos premiados podrán ser publicados, así como aquellos que a juicio de la organización sean seleccionados para ello.
10º- ACUP se reserva la propiedad de los trabajos premiados, y de todos aquellos que puedan ser seleccionados para su publicación.
Si bien la organización se compromete a devolver todos los trabajos en un plazo aproximado de seis meses, corriendo por cuenta del peticionario los posibles gastos de envío mediante contrareembolso.
11º- El jurado estará formado por tres o cinco personas. En ningún caso un miembro del jurado podrá participar en el concurso.
12º- Toda duda o cuestión que se plantee será resuelta por el jurado o en su caso por la organización del concurso. A su vez no habrá responsabilidad por parte de la organización en lo que se refiere a posibles pérdidas o deterioro de las obras remitidas durante su permanencia en correos o traslado.
13º- El fallo del jurado será inapelable.
14º- La participación en este concurso implica la total aceptación de sus bases.
15º- Que la suerte guíe vuestros lápices.



VERSION 4 PARA WINDOWS 95/NT

Fácil de usar
El interfaz compatible con Microsoft Office, las herramientas de dibujo intuitivas, los tutoriales extensos, una ayuda basada en Internet y mucho más. le permiten comenzar directamente.

Compatible
Soporte para formatos de archivos estándar de la industria, incluyendo DXF, DWG, DWF, HPGL, WMF y más

Poderoso
Más de 150 herramientas para dibujo, edición y visualización, con funciones avanzadas de CAD como edición mediante manejadores, símbolos mediante "arrastrar y soltar", conversión de trama a vector y un completo modelador 3D.

TURBOCAD® 4

IMSI

AHORA EN CASTELLANO

EL CAD PODEROSO Y FACIL

- AutoCAD compatible
- Herramientas completas 2D de CAD
- Completo modelador 3D
- Conversión de trama a vector
- + de 12.000 símbolos y Cliparts de CAD
- + de 1.000 planos editables de casas

TurboCAD V.4 COMPATIBLE AutoCAD R14

LO ENCONTRARÁ EN:






ACTION TEL. (91) 364 02 34 MISCO TEL. (91) 841 81 11 W-MEGA TEL. (971) 29 66 55
OFFICE 2000 TEL. (902) 19 41 94 N.B.C. GONZA y MARTIN, S.L. (928) 38 08 43
COMPU-QUICK (956) 54 09 36 HOLLYWOOD MULTIMEDIA (91) 447 26 19
BAIXWARE (93) 377 46 52 (93) 662 71 02 OCI-84 (93) 225 81 75 PC WELL (95) 435 98 32

DISTRIBUIDO POR



OFICINAS CENTRALES:
C/ Bellaterra, 18-20
08940 Cornella de Llobregat
Tel (93) 471 00 08

LA OPINIÓN DE LÁZARO

"De los malos"


Sensui de Yu·Yu·Hakusho

Esta vez me dispongo a recordar mis tiempos de juventud e inexperiencia y a volver a tratar temas que quizá a alguno le suenen a rancios, pero que para la mayoría serán sin duda novedades interesantes.
Uno de los que siempre más me ha fascinado es el trato que a los malos dan las series de anime.
Si tú te pones a ver cualquier serie de dibujos animados americanos (esas que tanto recomiendan las asociaciones de padres preocupados por la educación de sus incapaces infantes de elegir por ellos mismos) veréis que el malo casi con toda seguridad es:

a) feo, tonto y probablemente con deformidades o taras físicas.

b) malo malo por la simple crueldad de ser malo y hacer daño.

Mientras que los buenos son todos guapos, listos, con buen tipo y cumplen el estándar de la filosofía americana. Es decir, que desde niño ya te enseñan que en la vida o eres listo, guapo y cumples con los requisitos de la sociedad o estás condenado al fracaso.
En cambio, no deja de alucinarme cómo en el ANIME normalmente sucede todo lo contrario. son los protas los que (pese a ser guapos y al final ligar siempre) acostumbran a ser bastante desastrosos en contraste con unos malos que son casi el ideal de la perfección.

Primero las propias chicas de la serie comentan lo buenísimos que están (o viceversa, si el malo es femenino), luego lejos de ser tontos, los villanos demuestran casi siempre una inteligencia superior. y por último y más importante, rara vez son malos porque sí, porque tiene que haber un malo maloso contra el que luchar, sino que son personas relativamente normales y corrientes que simplemente tienen otra filosofía de la vida.


Yakumo de Yu·Yu·Hakusho

Así, por ejemplo, en **Saint Seiya** o en **Yu Yu Hakusho** los **Sumos Sacerdotes** o **Dioses Yakumo** no quieren causar daño por el simple hecho de hacerlo, sencillamente tienen otro concepto de lo que debe ser el mundo y planean llevarlo a cabo bajo la filosofía que para hacer una tortilla hay que romper huevos antes. Esto se maximiza en las series, por ejemplo deportivas, donde el malo sí que es un humano normal y corriente sin más ideas raras que la de ganar él, sólo que generalmente es más guapo y listo que el propio prota.

Sin embargo hay un punto negativo (no todo iban a ser caminos de rosas), y es que normalmente esos malos tan cojonudos tienen un aire... cómo lo diría... de mariconazos redomados. Esto es el único punto en el que me parece que se hace discriminación, y es relacionar la homosexualidad con el "ser diferente a los demás (=ser el malo)".

Pero aún con esta salvedad, me parece francamente loable el trato que en las series japonesas se da a los malos, haciendo que sean no ya políticamente correctos, sino librándolos de cualquier tipo de posible defecto que pudiera discriminar a las personas que compartieran esos rasgos con ellos.

Por supuesto, los malos de las series dan para mucho más juego y ya tengo en mente otro artículo con ellos como protagonistas, pero eso será en otra ocasión ya que ahora se me está acabando el espacio. El mes que viene volveré con otro de estos temas generales a los que tan poca atención se presta en algunas ocasiones.

■ **Lázaro Muñoz**

ACCIONES LOABLES DEL MES

- A los organizadores de las jornadas de **Madrid**, simples aficionados al mundillo que se lo han currado como ellos solos contra viento y marea para poder ofrecer a los **otakus** algo que los grandes profesionales y gente dedicada por entero a ello no han conseguido.

- A los responsables de la **KORada** (quedada en **Madrid** de fans de **KOR**), porque no han escatimado esfuerzos para ofrecer a todos los aficionados a esta maravillosa serie todo lo que siempre habían soñado.

- A la selección japonesa de fútbol, porque pese a saber que no tenían ninguna posibilidad ante Brasil y pese a ver que en lugar de un **Oliver Atom** lo que había era un **Gabriel Batistuta** se dejaron los cuernos dando una lección de pundonor y de ganas.

■ **Matsuyama**

APOCALIPSIS

o el fin de milenio en el manga

UN POCO DE HISTORIA

Al principio de los tiempos (tal vez no tanto), **Cric** el druida reúne al poblado y decreta que dentro de tres días el trueno de **Potin** sonará y que **Raknarock** -el fin del mundo- acaecerá, casualmente coincidiendo con un eclipse solar que los druidas durante años han estado midiendo y prediciendo (con sus *poderes*, por supuesto), afirmando solemnemente que para aplacar la ira del Gran Señor comenzará un ampuloso ritual, para el cual necesita, naturalmente comunicarse con las almas puras (femeninas, por aquello de la conexión con la tierra) de la aldea, al ritmo de dos a tres por noche (es un druida joven); el poderoso druida pasea su mirada por el poblado y sonríe...sabe que esta noche no tendrá frío en su alcoba...

Renacimiento Europeo; tras varios siglos de oscuridad bajo la **Edad Media**, en la que un tercio de la población eurasiática ha sido diezmada por la peste, las guerras y la inquisición, la masa se alza del pozo y empieza a mirar a las estrellas, inspirándose en los clásicos para reconstruir una sociedad saludable y racional. Aparecen en el 1.490 unos "Cruzados de Fe" que vaticinan el futuro *fin del mundo* a finales del siglo XVI, dedicándose a recorrer las asoladas campiñas continentales convenciendo a nobles y plebeyos de que les acompañen para "limpiar de impurezas" el reino terrenal... extrañamente formaron unas legiones llamadas "Los Siete Truenos" a partir de sus seguidores...

Siglo XX, hace unos meses, cualquier programa basura e incluso la gran parte de los noticiarios anunciaba una nueva secta de iluminados que se suicidaban en masa, dejando claro que sus motivos eran los de escapar de la destrucción del mundo gracias a unos extraterrestres que acogerían sus iluminadas almas y los transportarían a un mundo más seguro. Los líderes de la secta parecen encontrarse en **Sudamérica**, gastándose el dinero de herencias, seguros, cuentas corrientes, etcétera... de sus difuntos ex-asociados... Y es el quinto caso parecido en lo que va de año....

OCCIDENTE Y ORIENTE

Parece que en **Occidente** hay una clara cultura del **Apocalipsis** tejida a base de siglos de religión, mitos y más religión (¿La he repetido? Vaya, quería decir ignorancia y temor). Pero, ¿Es monopolio occidental? Veamos... pues no, de hecho nada más lejos de la verdad. Si nos fijamos en **Asia** (concretamente en la islas de **Yamato, Japón**) y en su cultura (sí, fuera del manga también hay cultura, a ver si cogemos un libro... ¿estamos?), vemos, según la gran mayoría de sus obras prospectivas o visionarias que se relata que la humanidad se va a extinguir de un momento a otro y que, evidentemente, comenzará por esas islas (también es mala fe, ¿podían empezar por otro sitio, no?).



CAMBIO DE MILENIO, FIN Y DESTRUCCIÓN EN EL MANGA

¡A salvar el mundo, héroes del manga y anime!

Bueno, demostremos lo dicho en el tema en que somos más duchos (^_^|): el **manga** y el **anime.** Repasemos géneros, pues; en las obras más futuristas encontramos las *space operas*, herederas de **Star Wars\Trek** y donde si la **Tierra** está todavía entera ésta va a ser atacada por alienígenas hostiles que no tienen otra forma de ser que malos y muy malos: **Odin, Lensman, Blue Sentinel, Tekkaman Blade, Capitán Harlock, Macross...**

Naturalmente, los mechas también son la única esperanza de la humanidad: **Gundams** y **Mazingers** como más representativos (de otro lado, sin ver el **Death&Rebirth** de **Evangelion**, ¿Quién da dos euros por el planeta con **Gendoh Ikari** y los **EVAS** como salvadores?).

No podemos olvidar mencionar a los héroes de alquiler: **Gokus, Yu yus, Sailors, Seiyas** y compañía (sí, hasta las **Magical Girls** salvan el mundo de vez en cuando).

Cuando el mundo ya ha sido destruido...

Dentro de las obras que no están dedicadas a salvar el mundo, sino casi a enseñar cómo se acaba encontramos el ***post-apocalipsis*** en **Akira, Bastard, Hokuto no Ken (el Puño de la Estrella del Norte)**, la mayoría de las obras del maestro **Shirow**, etc, y que vienen a demostrar un curioso punto de vista: sí, el desastre es inevitable, pero se puede sobrevivir si queda un poco de esperanza.

Obras que tratan del fin del mundo como tema principal como **Evangelion** o **X de Clamp (X 1999, su destino estaba predeterminado)**; en ésta última se puede observar un aspecto que, de evidente, acostumbra a pasar ignoto en **Occidente**; la conjunción de fechas concretas (1.000, 1.500, 1.900, ahora 2.000) al fin del mundo, costumbre totalmente importada de Occidente, puesto que en ***Nihon*** no se medía el tiempo según el calendario romano (se contaba por dinastías imperiales), como tampoco se hace en el mundo musulmán (por poner otro ejemplo).

Así pues, ¿qué sentido tiene adjudicar una fecha creada por nosotros como fin decidido por las más altas y atemporales esferas?. En el caso concreto de la mayoría de mangas esto es debido a la adopción de tantos símbolos místico-religiosos occidentales: al (re)descubrimiento de una amplia gama de recursos exóticos, nuevos y con el atractivo que le da el hecho de saberlos frutos prohibidos o semitabúes.De esto se puede deducir que a los humanos les gusta imaginarse finales irrevocables del mundo, que siempre han tenido ese sentimiento de curiosidad y morbo. Vamos, que siempre ha gustado ir hasta el



límite, tocar el otro lado y volver para contarlo, sobretodo si se sabe de antemano (aunque sea a un nivel más o menos inconsciente) que no se corre ningún peligro. Los problemas empiezan a venir cuando se creen sus propias historias o por unas u otras razones se convierten en adictos al peligro, volviéndose auténticos *thrillseekers*, ansiosos de seguidores.

Naturalmente, cuando se vive en un Imperio en el que son relativamente frecuentes las erupciones volcánicas aleatorias, *tsunamis* y terremotos, viviendo en medio de un océano, sin la sensación de seguridad que parece dar estar unido al continente, con una gloriosa cultura guerrera y con el trauma, todavía fresco, de haber recibido la muestra más cercana a lo que sería la imagen de la devastación final, en forma de dos bombas arrojadas cobardemente desde un par de B52, sería de esperar que el sentimiento de destrucción fuera algo muy intrínseco, como parece ser, si observamos que en la práctica totalidad de las muestras culturales se infiltra una presencia nihilista, ya sea de temática sentimental (**Bronze**) o de deportes (**Shoot** o **Touch**!).

Cualquier observador tendría derecho a opinar que de hecho lo que busca la sociedad es eso mismo: la liberación, el descanso de una sociedad rígida y exigente (y yo no le culparía). Aunque para ser justos me veo en la obligación de argüir en su contra que en la mayoría de casos son simplemente ejercicios de estética, de búsqueda de nuevos límites o únicamente recursos dramáticos, consiguiendo resultados más o menos logrados, pero siempre espectaculares y emocionantes (aparte de una buena excusa para fardar de presupuesto en efectos especiales).

Concluyendo, cualquiera que haya podido leer **Evangelion** o **X de Clamp**, coincidirá conmigo en que si para crear historias de este calibre hace falta un **Apocalipsis,** bueno...¿Quiénes somos unos cuantos miles de millones de personas para impedirlo? ¡Es que hay que ver, qué exigentes somos a veces!

■ **Kyo**

TEGAMI









Buenas, amig@s, tras diversos problemas metafísicos y existenciales he conseguido ponerme a las riendas de vuestro Tegami favorito. Pero basta de aburriros y vamos allá. Ah, bueno, claro, presentarme, yo me llamo **Lázaro Muñoz** (nada que ver con el que firma la sección de La Opinión de Lázaro), encantado de conoceros a tod@s.



Dibujo de Raul Muñoz

José F. Muro

Nos envía desde Linares un dibujo de una sexy chica a todo color que por supuesto publicamos y pide una sección para que los lectores expresen su opinión. Pues bien, si todo va según los planes en el pasado número se inauguró dicho apartado.

Jan Van Der Verwey

Nos escribe desde Madrid para hacernos un par de preguntillas que paso a contestar. El tomo 19 de **Bastard!!** saldrá si las predicciones se cumplen para el salón del manga de octubre y supongo que se seguirá pudiendo comprar en los mismos sitios donde hasta ahora lo hayas venido haciendo. Sobre si dicha serie tendrá o no 20 tomos... pues ni idea, chico, supongo que los que el autor quiera o el público le permita.



Hasta donde yo sé, el de **Bronze** es un libro de ilustraciones que se puede encontrar con bastantes dificultades y a un muy alto precio en España. Aunque hay varios, uno es el **Egoism**, pequeño de tamaño y también de precio (unas 2.500.-ptas) , otro es el **Zodiac**, grande de tamaño y también de precio (unas 7.000.-ptas). Sobre hacer un reportaje sobre ellos se lo diré a la jefa, que es a la que le van las cosas esas de tíos de la otra acera.

Vampire Hunter D salió en España hace mucho años bastante bien traducida y doblada, de hecho se podía encontrar hasta hace poco en grandes almacenes a precio de risa. Luego se reeditó en América por lo que se suponía que Manga Films la sacaría de nuevo.

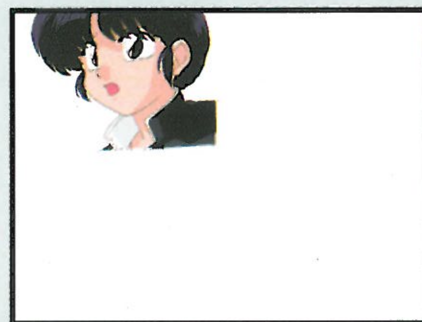
Y finalmente lo de los peluches. Comparto tu opinión de que son feos y amorfos con ganas, pero colega, entre las chicas son un exitazo, así que si le has echado el ojo a alguna otaku ve ahorrando porque tampoco son baratos. Por cierto, tu dibujo del tío cachas le ha gustado mucho a la jefa (lo ha puesto en **Tegami Art Gallery**), que dice que a ver si mandas más, que está harta de las habituales chicas con poca ropa que se suelen mandar (ni que decir tiene que opino todo lo contrario que ella).

Tamara

Nos confiesa desde Denia estar loca por el manga y anime y nos hace muchas confidencias ya que es otra de esas pobres otakus que sufren la maldición de las únicas personas a las que este mundillo les gusta y por tanto no pueden compartir sus sentimientos con nadie más. Pues nada, aquí estoy yo para ayudarte en todo lo que pueda. Nos cuenta también cómo por casualidad conoció la que llegaría a ser la serie de sus amores: **Ranma**, de la cual nos manda un bonito dibujo que publicamos y de la que nos hace preguntas que paso a responder. El orden de las OVA's es el mismo que el que ha sacado **Manga Films**, inéditas quedan una película (que supongo antes o después llegará) ah, sí, dos OVA's musicales, Concurso de Canciones y TV Titles. La primera consta de dos partes, en una van cantando desde el décimo en el ranking los personajes de la serie (se incluye un *life show* en estudio, un vídeo y un concierto al aire libre) y en la otra cantan el resto de los personajes; la segunda es un compendio de todos los openings y los endings que la serie tuvo sin los subtítulos con los que aparecen en los capítulos normales y en *stereo*, además se incluye como extra la canción "Cuando me mojo me convierto en una mujer". Sobre cómo acaba la serie me niego a contestar ya que siempre me ha parecido que los destripaseries que abundan en otras partes son dignos de fusilamiento, si quieres saber el final sufre y espera a que salga, pero yo no



soltaré prenda. No, no, el shojo no es comedia estudiantil romántica, el shojo es, literalmente "para chicas", es decir manga considerado para el sector femenino (lo que no quita que se lo pueda leer el masculino y viceversa, y si no mira el éxito de "Promesa"). Sobre la película "Una difícil elección" ("Ano hi ni kaetari") de **KOR** si Manga Vídeo ya no la tiene a la venta no te preocupes porque cualquier otaku que se medio precie la tendrá, así que sólo tienes que pedirla en cualquier sección a tal efecto creada. No te puedo hablar de las novedades de los canales de televisión porque hacen lo que les da la gana sin



avisar y sin tener en cuenta para nada al aficionad@. Cosas a favor del manga se hacen muchas, lo que pasa es que desgraciadamente suelen tener muy poca publicidad y repercusión, pero tranquila que en cuanto se monte algo yo avisaré convenientemente desde aquí. Por último, academias concretas donde enseñen a dibujar manga no me suenan demasiado, quizá la escuela **Joso** de Barcelona, que me parece que tiene un curso por correo para los que no sean de allí. Luego está el libro **Dibuja tu manga** que ha editado **Martínez Roca** y que puedes encontrar en las librerías especializadas.

No hay problema si quieres cartearte con otakus, ponemos tu dirección y no te preocupes por la extensión de la carta, para eso estamos.








Rofrigo García

Verá los dibujos que nos manda desde Palencia en el Tegami Art Gallery y me da mucha envidia al contarme que ya disfruta del Corel 8 para hacer sus pinitos en diseño gráfico (ay, si mi pobre Mariano soportara cosas de esas...). Saluda a sus amigos Mikel y Ainara y me pasa una muy bien ordenada lista de preguntas, vamos a ver: No sé si Mangazone va a publicar el segundo tomo del especial Evangelion ya que mi contacto con ellos es escaso, aunque teniendo el súper fabuloso especial de esta revista sobre esa serie para qué quieres más. Imagino que si vende bien Norma sí que seguirá publicando material de Evangelion, pero no puedo asegurarlo ya que nunca les he pillado la secuencia lógica de actuación. La segunda parte de Dragon Half de Planeta es de suponer que ya la estés disfrutando para cuando leas esto, pues salía en el Salón del Cómic. Que yo sepa sí que hay unos cuantos juegos relacionados con el manganime para PC, aunque dónde encontrarlos ya es harina de otro costal, es fácil encontrar algunos de estética manga (aunque no muy relacionados) como Cobra Mission, Knights of Xentar o alguno de los eróticos que se venden en catálogos, pero para pillar alguno de los más relacionados me temo que no tengo ni idea y además no será fácil ni barato. Que yo sepa no hay nada más sobre Porco Rosso, y que te pueda ayudar en tu proyecto (Rodrigo está construyendo una réplica exacta del avión de Porco (le gusta el aeromodelismo) supongo que en el art book de la película podrás encontrar algún diseño detallado y explicado. Para trabajar en alguna editorial tratando textos o portadas debes mandar tu curriculum, dar mucho el follón y rezar.

El Gran Miyazaki

Pide que se publiquen más artículos sobre series "clásicas", justificándolo con una gran frase: "Para comprender el presente del manga y el posterior futuro primero hay que conocer el pasado". Pues no te preocupes, que ya le pegaré el toque a Jorge Orte para que se ponga a currar.

Alberto Miranda

Protesta desde Sevilla por mi artículo sobre DBGT del nº2. Lamento que te molestara que llamara a Goku imbécil, y lo de nazi es una broma que yo llevo desde hace tiempo con eso de que para hacerse más fuerte cada vez se vuelve más "ario" (aunque ahora parece que se convierte en drag queen), pero la verdad, enfadarse porque alguien insulta a un personaje de ficción por muy ídolo tuyo que sea... en fin, mejor no digo nada. De todas formas, si quieres sentirte ofendido por mi narrativa allá tú, pero yo tengo mucho cuidado cuando escribo y te digo positivamente que al contrario de lo que tú piensas no insulté a nadie, léetelo bien y te darás cuenta. Y si por ese artículo dejas de comprar la revista, bueno, no te lo recomiendo ya que es como no ir a un restaurante porque un solo plato de todo el menú no te gusta y esta es probablemente la mejor publicación sobre el género, pero allá tú, que este es un país libre.

Juan E. Piella

Nos explica que en Zaragoza no hay tiendas en las que vendan merchandise (¿no?, vaya, yo pensaba que al haber dos alguna lo haría aunque fuera por hacer la competencia), y pide cómo conseguir material. Bien, para responderte enlazo con la segunda pregunta, que es acerca de la versión "off-line" de la MLM: me sorprende que no sepas nada de ella (se llama LCM, Lista de Correo Manga) ya que la coordinación general se lleva allí en Zaragoza, siendo el responsable el mismo que ideó la MLM, nuestro nunca suficientemente bien considerado Totoro (y su dulce hermanita, claro). Simplemente consigue algún ejemplar de la LCM en alguna de las tiendas y contacta con ellos, entonces todos tus problemas se habrán resuelto.
Tus preguntas sobre Evangelion quedaron contestadas en nuestro monográfico de agosto.

Ginés Montero

Solicita desde Málaga direcciones web de sus series favoritas, a lo que me temo que no te puedo ayudar porque las páginas en internet varían mucho y algunas no duran demasiado, pero si tecleas en cualquier buscador el nombre de lo que te interesa seguro que tarde o temprano aparecerá alguna. Lo del tomo 19 de Bastard! ya lo he contestado antes, y lo de que pongamos un póster chulo de Lodoss to Senki se lo diré a la jefa. Curiosa despedida, idéntica a la del mítico Alejandro Maicas.

OTAKU ADDRESS

José F. Muro Flor
Plza. Manuel Andújar 4, 3ª
23700 Linares (Jaen)
Tiene 17 años, prefiere que le escriban chicas (toma, y yo!) y promete contestar.

José Antonio Alcaraz
C/ Fuenllana 16
Barrio San Cristóbal
30800 Lorca, Murcia
Tiene 13 años, no indica gustos pero los dos dibujos con los que adorna su carta son de DBGT, así que...

Ginés Montero Rodríguez
C/ Granada 67
29015 Málaga
Sus mangakas favoritos son Nobuteru Yuuki, Hagiwara, Shirow y Katsura.

Xabier Urrutia Velez
Askatasun Bidea 23, 6-C
48370 Bermeo (Vizcaya)
Tiene 20 años y ganas de ir a Japón, le gustan AMS, SM y Utena.

Tamara Santacruz Rojo
Avda. Castellón, 5 piso 3.º 5
03700 Denia, Alicante

E-MAIL ADDRESS

Xabier
Axular@colon.net
Agradecería que se pusiera "Privado" en el subject o asunto.

TABLON DE ANUNCIOS

No consigo por más que me muevo encontrar fanzines, ¿podéis ayudarme?
Ángel Ovejero Martínez
C/ Fátima 12, 3ºD
28917 La Fortuna, Leganés (Madrid)

Bueno, amig@s, ya está amaneciendo y creo que me toca un no demasiado merecido descanso (que hasta ahora no he podido disfrutar de mis recién estrenadas vacaciones). El mes que viene os espero a tod@s para poder seguir con nuestras amigables charlas.

Lázaro Muñoz








Hermoso Sobre!!



Publicamos los más originales !!!

PIN-UPS



Nuria E. Espinosa Nazar (Barcelona)

DRAGON HALF



Tamara Santacruz Rojo (Denia, Alicante)

RANMA 1/2

Dokan Tegami art gallery

Raúl González Montoliu
Olesa de Montserrat
(Barcelona)



Némesis
Sevilla



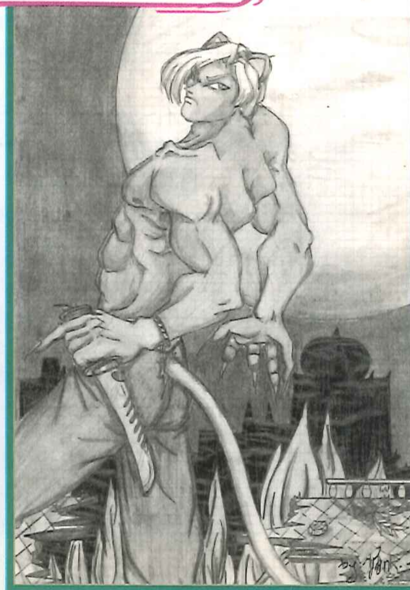
José M.ª Muro
Linares (Jaén)





Rodrigo García Fuentes
Los Trigales (Palencia)

Jan Van Der Verwey Rodríguez
Madrid



Esperamos vuestros dibujos !!

ENCUESTA - SORTEO

Henos aquí de nuevo con una nueva encuesta con su inherente sorteo. ¡Esperamos vuestras respuestas! Y esta vez sorteamos... ¡ Un lector de CD-ROM de 32x!

1. ¿Qué apartados de la revista son los que más/menos te han gustado?

____

____

____

2. ¿Qué artículos han sido los que más/menos te han gustado?

____

____

____

3. ¿De qué series te gustaría que habláramos?

____

____

____

4. ¿Qué echas en falta en la revista?

____

____

____

5. Valora del 1 al 10 los contenidos de la revista (tachar en cada caso la que proceda)

Breves	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Novedades vídeo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Manga news	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Acontecimiento	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Reportajes anime	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Glosario de términos para los no "iniciados"	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Menuda historia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Qué pasa con	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mini-reportaje	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Comentario película	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Relatos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dojinshi	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Póster	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cultura										
- Es fiesta!	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
- Recetas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Todo un clásico	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Shojo Review	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Art- Book	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Web del mes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Cd release	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Recensión de fanzines	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Pin-ups	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Renders de los lectores	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Dibuja tu manga	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Forum opinión	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Tegami	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Contenido del CD	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

7. ¿Con qué personaje de manga/anime te gustaría tener una cita?

____

(Si nos envías una foto tuya, haremos un montaje fotográfico junto a tu personaje preferido).

Nombre ______________________ Edad ______

N.º de Teléfono ______________ E-mail ______________

Calle ______________________________

Población ______________________________

Código Postal __________ Provincia ______________

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Servicio de números atrasados (marca el volumen que te falte, los recibirás en casa contra reembolso).



❑ Vol. 1



❑ Vol. 2



❑ Vol. 3



❑ Vol. 4



❑ Especial Evangelion

Datos Personales:

Nombre: ______________________________

Apellidos: ______________________________

Dirección: ______________________________

Código Postal: ____________

Población: ______________________________

Província: ______________________________

País: ______________________

Fecha de nacimiento: ____________ Edad: ____________

Modalidad de pago:

☐ Cheque adjunto a favor de ARES Informática, S.L.

☐ Contra-Reembolso (+300 ptas. de gastos de envío el primer número)

☐ Con tarjeta de Crédito.

N.I.F. ____________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha Caducidad _____ / _____ / _____ Firma:

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ **Sí, deseo suscribirme a DOKAN y recibir los 12 números en casa.**

Recortar o fotocopiar este boletín y enviarlo a la siguiente dirección:
Ares Informática, S.L.
DOKAN, Revista de manga y anime.
C/. Bellatera, 18-20 - 08940 Cornellà de Llobregat (Barcelona)
o enviarlo por FAX al n.º (93) 375 10 53 o llamando al teléfono (93 471 00 08

EL ENVIO SE REALIZARÁ POR AGENCIA MENSUALMENTE DURANTE EL AÑO. CON LOS GASTOS DE ENVIO INCLUÍDOS

INSTRUCCIONES CD

REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 Mb recomendado)
Unidad de CD-ROM
Tarjeta gráfica con resolución mínima 640x480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con más de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.

Es necesario instalar un navegador de Internet para visualizar algunas partes del CD (aunque no se disponga de conexión a Internet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 4.01, pulsando el botón 'IE4.01'. También está disponible en el CD el programa Netscape Navigator 4.04 en el **directorio NS**.

Para visualizar E-manga es necesario instalar Macromedia Shockwave. Si tiene conexión a Internet puedes instalarlo desde la siguiente dirección:
http://www.macromedia.com/shockwave/download/
También es posible instalarlo desde el CD pulsando el botón 'Complementos' del programa de instalación.

Para ejecutar archivos de sonido o video hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas.
En el **directorio MPLAYER** del CD se incluye Microsoft Media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, MOV, MP2, MP3, RA** y video **MPEG**.
Para reproducir algunos archivos **MOV** no soportados por **Media Player**, se incluye el programa **Quick Time for Windows** en el **directorio QT** del CD.

Para utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

INSTALACIÓN

El programa de instalación aparece automáticamente al introducir el CD-ROM en el lector. En caso de no tener habilitada esta función en Windows o para hacer una instalación manual, debes usar la opción *Ejecutar* del **Menú de Inicio** y, a continuación, escribir **D:\INSTALAR.EXE** (donde D es la letra de su unidad de CD-ROM).

En la pantalla del programa de instalación aparecen 5 botones. Estos botones son:

Instalar
Ejecuta el programa directamente desde el CD-ROM sin copiar nada en el disco duro de tu ordenador. Es necesario tener instalado Microsoft Internet Explorer para que el programa funcione correctamente.
Icono
Crea un icono en el escritorio para acceder al programa de una forma rápida.
IE 4.01
Ejecuta el programa de instalación de Microsoft Internet Explorer. Es suficiente con la instalación estándar (no se recomienda instalar la actualización del escritorio de Windows).
Complementos
Una vez realizada la instalación de IE 4.01, pulsa este botón para instalar Macromedia Shockwave (necesario para visualizar E-Manga) y, si lo deseas, instala el soporte para lenguaje Japonés.
Aparecerá una pantalla con todos los componentes disponibles, pidiendo confirmación para comprobar los que están instalados (pulsar Sí).
Si quieres instalar Macromedia Shockwave, marca las casillas de 'Componentes Multimedia' (en el centro de la página) que indican 'Macromedia Shockwave Director' y 'Macromedia Shockwave Flash'.
Si quieres instalar el soporte de lenguaje japonés, marca la casilla de 'Compatibilidad con múltiple idiomas' que indican 'Compatibilidad con el idioma japonés'.
Una vez escogidos los componentes a instalar pulsa el botón 'Siguiente' y los programas se instalarán en tu ordenador.
Nota: el proceso puede ser un poco lento en función de la velocidad de tu CD-ROM y de tu ordenador.
Salir
Cierra el programa de instalación y vuelve a Windows

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar **Dokan** aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido. Pulsando sobre este botón aparece la cabina de control del programa, donde una simpática señorita, en la parte central, muestra las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir, hay que pulsar el botón de apagado y encendido desde esta pantalla.

En la parte inferior de la pantalla tenemos un panel de control con 3 botones y una palanca de mando. Los botones de la izquierda (flechas) sirven para seleccionar la opción que deseamos utilizar. La selección se destaca con una figura móvil y aparece en el mini-monitor de la derecha. Una vez escogida la sección hay que pulsar la palanca. Para cada sección aparece una pantalla de aspecto diferente, pero con el mismo funcionamiento: selección con los botones de la izquierda (flechas), ejecución con la palanca y vuelta atrás con el botón de la derecha (cruz).

Las secciones del CD-ROM de Dokan son las siguientes:
E.Manga
Una vez escogido el E-Manga que queremos ver y pulsando sobre la palanca, aparece la pantalla de visualización. Esta pantalla muestra en la parte superior una serie de botones, y el resto de la misma muestra el E-Manga seleccionado. Para cerrar hay que pulsar sobre el botón de la derecha (cruz).
Si no has instalado Macromedia Shockwave en tu ordenador, el programa intentará conectar a Internet para descargar los archivos de la Web de Macromedia, por lo que se puede producir un retraso hasta la aparición de E.Manga. Dependiendo del ordenador, la primera vez que se inicia la visualización de E-Manga el proceso puede ser un poco lento.
Otaku Webs
En esta sección podemos escoger entre varias Webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet).
Escogiendo la Web por la que queremos navegar aparece la pantalla de visualización en la que las teclas de la derecha (flecha) permiten ir adelante y atrás dentro de las páginas visitadas. Si alguna parte del Web no está en el CD, se intentará obtener directamente desde Internet (en caso de disponer de conexión).
Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés, para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menú 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés (Selección automática)'.
Jukebox y Video
Simplemente hay que escoger un sonido o vídeo de la lista y pulsar la palanca. Aparecerá la aplicación que esté predeterminada en el sistema para escuchar o ver ese archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player, incluido en el directorio MPLAYER del CD, que reproduce la mayoría de archivos de sonido y Video.
Para algunos archivos de vídeo .MOV, hay que instalar el programa Quick Time incluido en el directorio QT del CD.
Art Gallery
La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre la palanca aparece la pantalla de visualización de imágenes. Las flechas del panel de control permiten cambiar la imagen y el botón en forma de cruz, permitiendo volver a la pantalla de selección. Pulsando en el contador que indica la imagen actual, podemos introducir el número de la imagen a la que queremos ir.
Si la imagen es más pequeña que la pantalla, pulsala con el botón izquierdo del ratón: la imagen se adaptará a la pantalla. Si es más grande, podemos movernos por la misma arrastrando el ratón.
Si pulsamos el botón derecho del ratón, aparece un menú que ajusta diversas opciones de visualización como guardar la imagen, mostrar las imágenes automáticamente y escuchar la música incluida en el CD mientras visualizamos las imágenes. Es posible usar las teclas de cursor o la barra espaciadora para cambiar de imagen.
Made In Japan
Escogiendo una aplicación de la lista y pulsando la palanca se ejecuta el programa de instalación de la misma. Si la aplicación lo permite, al escogerla se ejecutará directamente desde el CD-ROM.
En algunas aplicaciones se encuentran los archivos originales del programa en formato ZIP dentro del directorio PROGS del CD-ROM para realizar una instalación manual.
Si se incluyen temas para el escritorio en el CD es necesario tener instalado Microsoft Plus! para poder cambiarlos. En caso contrario, hay que acceder a los iconos, gráficos y sonidos directamente desde el CD.

NOTAS

El programa DOKAN no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del CD es la siguiente:
SONIDO (archivos de sonido)
VIDEO (archivos de video)
ART (imágenes)
PROGS (sección 'Made in Japan')
WEBS (sección otaku webs)
EMANA (sección E-Manga)

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1
La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
Las versiones antiguas de Quick Time impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de video. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Made in Japan

Dentro de la carpeta utilidades encontraréis varios programas que os ayudarán a gestionar iconos y elementos de escritorio.

YER WINLOGO 2.16





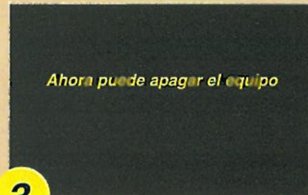
Con esta aplicación podrás cambiar la presentación de Windows 95 y también el mensaje típico de "puede apagar su equipo" por el que desees. Puedes cambiar tres elementos de tu sistema Windows 95:

1 - *Startup screen*: pantalla de inicio
2 - *Wait screen*: pantalla de espera mientras se cierra el sistema.
3 - *Shutdown screen*: pantalla que te anuncia que puedes apagar tu equipo.

Los iconos que están al lado de cada opción son un ojo (para cargar la nueva imagen) y un símbolo de exclamación (deshace los cambios efectuados).





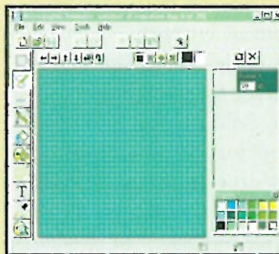




Asimismo en las pestañas de "Set" y "Autochange" puedes programar tu ordenador para que te cambie las pantallas automáticamente con la frecuencia que desees (cada día, semana, lunes...). En la parte derecha del programa visualizarás las pantallas que tienes por defecto y podrás hacer un previo con las nuevas imágenes.

MICROANGELO 98



¿Quieres cambiar o incluso editar tus propios iconos para tu escritorio? Este es tu programa. Hay versiones más sencillas pero por su complejidad está en modo demo con una duración de treinta días de uso, tras los cuales hay que registrarlo. Micro Angelo está compuesto por varias aplicaciones:

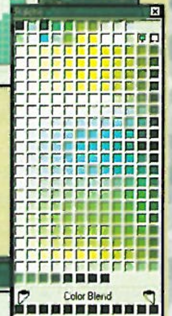
ANIMATOR: te permite crear Gif's animados (sólo carga o crea archivos **.ani**)

ENGINEER: permite cambiar absolutamente todos los iconos de tu sistema (escritorio, inicio, carpetas, cursos ...). Sitúate sobre el icono que quieres cambiar. Haz click sobre el botón *change* y luego sobre el botón *browse* para seleccionar la librería **.icl** de la que vas a extraer el nuevo icono; una vez cargada la librería selecciona el icono que quieras y dale ***OK*** y luego *apply*. Y ya puedes ver el nuevo icono.

EXPLORER: realiza búsquedas de los archivos que pueden ser usados como iconos. En este caso y como ejemplo, hemos sometido a búsqueda la carpeta "progs/studio kôsen" y ha encontrado varias librerías de iconos (tienen la extensión .icl). Haciendo doble-click sobre la que queramos se nos abre una segunda ventana en la que visualizamos todos los iconos de que se compone la librería al completo.

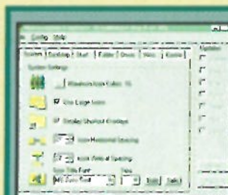
Si hacemos doble-click sobre cualquier icono aparecerá la aplicación **Micro Angelo Studio**, donde podremos modificarlo a nuestro antojo.

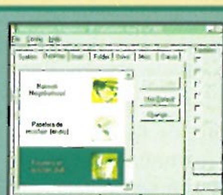
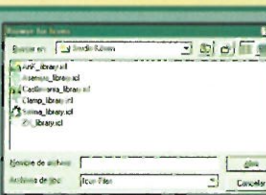
¡Felices cambios!



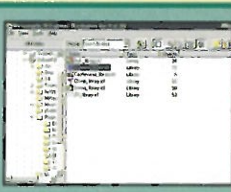


ENGINEER




EXPLORER


STUDIO



MANGA Y SOCIEDAD

Hace unos meses intenté convencer a un buen amigo mío, erudito en muchos campos del saber, de que el manga y el *anime* no son objetos de perversión de la mente, si no mas bien todo lo contrario. Mi táctica era perfecta, no podía fallar, consistía en pasarle los seis primeros episodios de **Evangelion**. Mi estupefacción llegó cuando tras el visionado de tales maravillas el compañero me increpó que ¿cómo podía ser que una persona como yo le gustara una serie donde unos robots gigantes se dan mamporros recíprocamente sin la mayor trascendencia?

Me quedé helado, era claro que mi amigo no había captado la esencia de la serie. La trabajada psicología de los personajes y el complejo argumento de tal *anime*, por no hablar de su profundidad, habían quedado en nada dentro de la mente del no convencido amigo. El sólo había entendido lo superficial de la obra maestra de **Gainax**. No obstante el hecho en sí, aunque desagradable, es muy interesante. La verdad es que creo que la reacción de mi apreciado amigo no es un caso aislado, seguramente a cualquier "no otaku" le hubiera ocurrido lo mismo. Pero... ¿por qué? ¿por qué a los "no otakus" les es tan difícil ver en el manga y *anime* lo que para nosotros resulta tan evidente?

Temo no equivocarme al afirmar que en la sociedad actual el manga no está muy bien visto. A parte de la situación descrita en el párrafo anterior (para mucho de vosotros seguro que muy cotidiana) sólo hace falta echar un vistazo a los medios de comunicación (que son los que influencian en las masas) para darse cuenta que la temida premisa es verdadera. Si fijamos la atención en los periódicos vemos que día sí día también aparecen artículos en contra de la animación japonesa, mientras que la propia acción de los canales de televisión nos indica el desprecio de estos a dichas realizaciones.

Si se le prohibe algo sin explicarle claramente los motivos, el niño sólo se confunde.



Tan sólo TV3 nos ofrece animación japonesa, pero su buena opinión respecto al *anime* queda truncada cuando un programa de la misma casa define a los dibujos animados japoneses como puros portadores de sexo y violencia. Toda sociedad es poseedora de unos valores que a su vez generan un sentimiento que no es más que la respuesta a un estímulo cargado de significado.

Los valores de nuestra sociedad no difieren mucho con los valores que conlleva la animación japonesa, pero malos entendidos o desinterés hacen que la gente interprete mal los valores implícitos en el *anime*. Así pues, un padre de família ve un episodio aislado de una serie de *anime*, donde si no se ha seguido dicha serie puede ser malinterpretada y ya la tenemos armada. La situación se agrava cuando ese padre de família es periodista. En ambos casos (periodista o no) creerá que el *anime* es sólo sexo y violencia y a partir de aquí, quizá con buena intención, empezará a difundir una mala imagen del manga, ora sea en la prensa ora en sus compañeros. Lo malo es que nuestra sociedad cree más que no piensa. Si una persona aparentemente con un grado estable de fiabilidad dice que el manga y el *anime* son un objeto de perversión de mentes de los jóvenes entonces la gente le creerá, de tal manera que muchos"individuos" formantes de la sociedad irán predispuestos a ver sólo esa mala imagen que se les ha impuesto. Por tanto queda demostrado que el aborregamiento de la sociedad es dañino para el manga.

No obstante dentro de la sociedad hay quien va en contra de los valores superfluos de ésta, es decir, personas a quien se les dice que la violencia es mala y ellos para ir en contra del sistema encontrarán en la violencia un valor fenomenal. Éstos en realidad están tan aborregados como los anteriores. Están dentro del sistemasocial y en consecuencia actúan conforme a ello. Estos sujetos verán el manga y *anime* como la sociedad les dice que ha de ser, "pura expresión de sexo y violencia", y acorde con lo que he explicado les gustará. Estos"individuos" aún harán mas daño al conocido género de comic ya que serán la definición perfecta de lo que la sociedad busca en el aficionado al manga (bien diferente de nosotros), por otra parte habrá compañías que, sabiendo esto, basarán su publicidad de manga como el producto llevador del sexo y violencia por excelencia, ¿os acordáis de los mensajes en ingles que daba **Manga Video** en sus primeras cintas? Triste y cruel es la realidad en la que nos movemos. ¿Qué hacer para acabar con tal realidad? Podemos optar por varias opciones:

+ Esperar que se arreglen las cosas por sí solas (solución actualmente vigente).
+ Aceptar las reglas de juego de la sociedad y acabar mediante las mismas con la mala imagen del manga.
+ Cambiar la sociedad, ya que es la manera de poder hacer cambiar al individuo. (Platón lo intentó con la de su tiempo con nulo resultado).

Para las mentes mal pensantes puede que lo que digo en este artículo les parezca elitista... Pues... se equivocan, ya que en ningún lugar he explicado por qué los **otakus** ven mas allá del sexo y la violencia que el resto de la sociedad ve en el manga, debido a que explicarlo me llevaría a doblar la extensión de este artículo (tampoco es cuestión), pero sea dicho de paso que creo que los **otakus** estamos igual de influenciados por la sociedad que cualquier otro colectivo de personas, puesto que pertenecemos a ella. Sólo me falta añadir que me sentiré decepcionado si sin más, os creéis lo que explico en este texto. Sólo pido que penséis en lo que digo y lleguéis a vuestras propias conclusiones, si lo hacéis, mi artículo habrá valido la pena.

■ **Doki**



CARTEL IIas CHIBIJORNADAS DE MARBELLA

Estimados amigos/as:

A propósito de las II Chibijornadas de manga, anime y cultura japonesa que se celebrarán en Marbella los días 11-12-13 de diciembre, me dirijo a vosotros/as para ofreceros y pediros un par de cosillas. Por una parte, me gustaría invitaros a venir a estas jornadas en las que ya puedo ofreceros alojamiento y manutención gratuita en un albergue juvenil céntrico de Marbella, así mismo, se intentará pagar o subvencionar parte del traslado a los que estén interesados en venir, ya lo confirmaré si esto fuera posible. Aún así, estaría encantada de contar con vuestra presencia.

Y, por otra parte, al comprobar el éxito de los carteles realizados por Nuria Peris para diferentes eventos, surgió una idea que me gustaría llevar a cabo. Para el cartel de las Chibijornadas, ante todo, sería de algún autor nacional –porque creo en la calidad de los mismos y como posible promoción, os podría interesar-. Al surgir dudas sobre a quién pedírselo (yo no podría elegir...), se encontró una solución temporal de tener una versión del cartel por parte de todos los dibujantes españoles y por lo menos exponerlos en el local. Pero al final se ha encontrado otra opción, a mi ver, mejor.

El Cartel principal constará de un montaje con un personaje reconocible de cada uno de los dibujantes –conocidos o no- para, así mismo, realizar un concurso. Me explico. Teniendo ya el cartel montado, se podría poner en las revistas especializadas y en los trípticos, una silueta numerada de los mismos dibujos para que el aficionado, lector o asistente intente adivinar de quién es qué dibujo. Habría algunos premios para el o los acertantes. Y la "solución" o facilidad para reconocerlos estarían en los carteles expuestos en las Chibijornadas. El plazo del concurso finalizaría el domingo 13-12-98 a la clausura de las mismas, y en un par de semanas se daría el resultado.

Por lo tanto, os pediría, si os ha gustado tal idea, que me hiciérais un **dibujo a color para el cartel principal**. Y una **versión del cartel para las Chibijornadas**, en **blanco y negro**, donde podríais incluir el dibujo de antes para ayudar al reconocimiento de vuestro estilo. Quizá en el caso de Nuria Peris quedaría gracioso una versión navideña del mismo que ha realizado para las jornadas de Madrid. Tamaño A-4. Lo único que insistiría es que me los mandárais antes de finalizar septiembre, para poder presentar el cartel en el salón del manga y publicarlo en las diferentes revistas del sector.

INFORMACIÓN PARA INCLUIR EN EL CARTEL:

II Chibijornadas de manga, anime y cultura japonesa.
11-12-13 diciembre 1998
Lugar: Albergue Juvenil Marbella, Avda. del Trapiche nº 2
Organiza: Asociación Cultural Juvenil TOMODACHI

Enviadme los dibujos (originales o copias laser):
CHIISAI
Apdo. 321
Marbella 29600 (Málaga)

O me lo podrías dar en mano en las jornadas de Zaragoza que se celebran el 26 y 27 de septiembre.
Igualmente, se intentará publicar todos los "carteles" en el boletín de la Asociación.

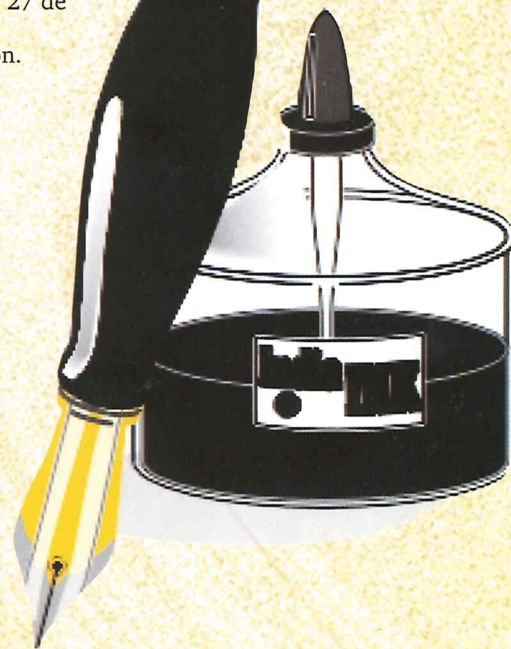
Para contactar conmigo (para confirmar que participáis o venís, por ejemplo):
Alessandra Moura (Chiisai)
Telf. 910 74 2001
E-mail: chiisai@lynxman.net
url: http://www.tomodachi.ml.org

Respecto al programa de actividades, intentaré manteneros informados. Seguramente incluiremos un taller del manga para los que queráis o podáis asistir y enseñeis a los asistentes las técnicas que utilizáis al dibujar.

Sin nada más que deciros por el momento, espero que sea bien recibida esta propuesta.

Se despide,

Alessandra Moura (aka Chiisai)



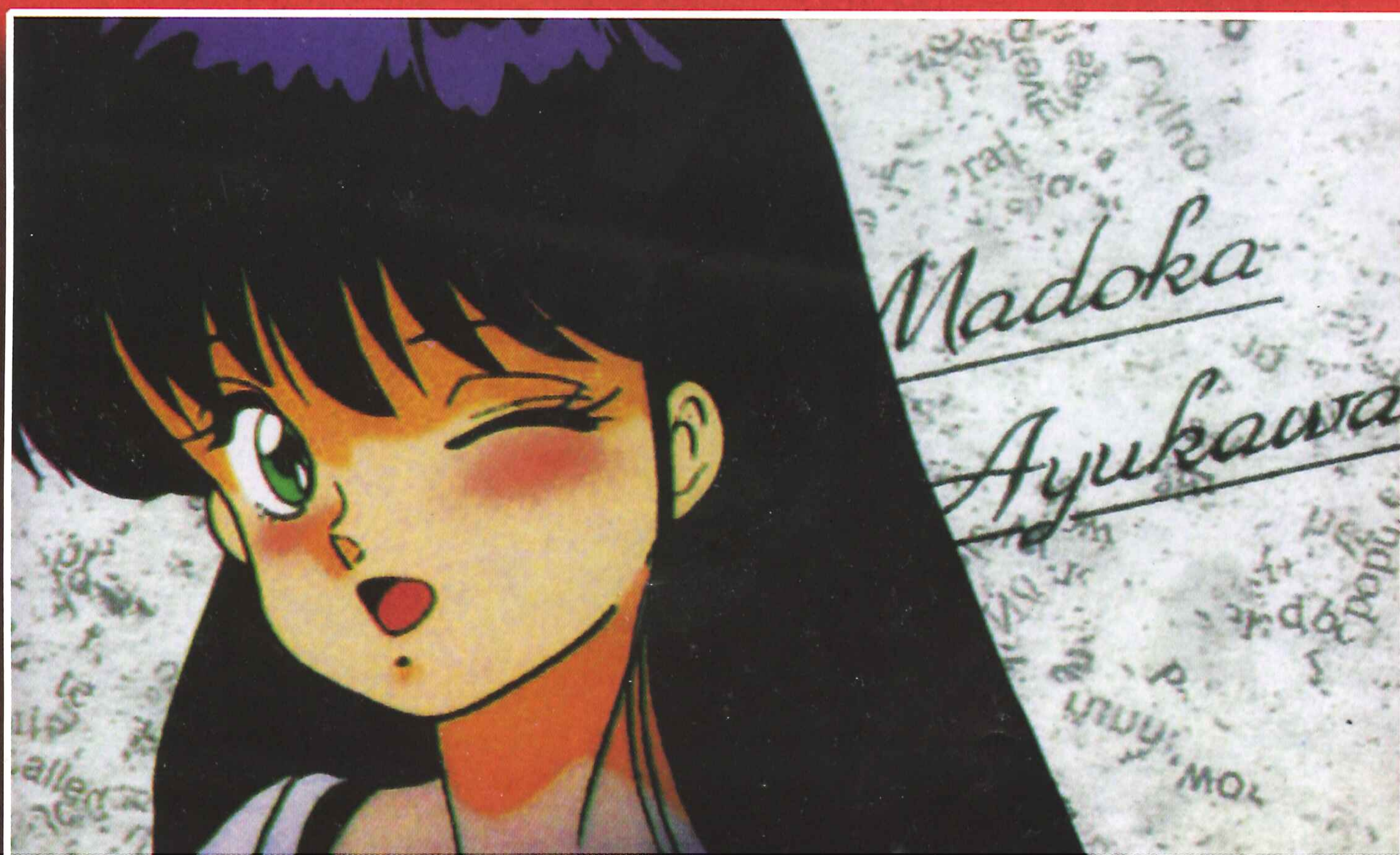

Kyosuke
Kasuga


Hikaru


Madoka
Ayukawa


Kyosuke
Kasuga


Hikaru


Madoka
Ayukawa

BATTLE ATHLETESS

大運動会

DAI UN DO KAI



大運動会

DAI UN DO KAI

